



universidad
de león



MEMORIA

Breakout 3. ¡ALERTA DINOSAURIOS!

MONITORIZACIÓN DEL APRENDIZAJE *Breakouts de Evaluación de la Competencia Escrita*

*Enfoque Tecnológico-Preventivo en las Dificultades de Aprendizaje de la
Escritura: Monitorización del Aprendizaje y Prácticas Basadas en
Evidencias Científicas
(Referencia: TED2021-132647B-IOO)*

Proyecto financiado por Ministerio de Ciencia e Innovación
(mcin/aei/10.13039/501100011033) y por la Unión Europea
“NextGenerationEU”/PRTR



Grupo de Investigación CAEL
Cognición y Aprendizaje de la Escritura y la Lectura

ÍNDICE

1.-Introducción.....	1
2.-Monitorización del Aprendizaje Escritor.....	1
2.1.- <i>Temporalización de las Pruebas de Monitorización.....</i>	2
2.2.- <i>Condiciones de Aplicación de las Pruebas de Monitorización.....</i>	3
3.- Descripción del Reto Educativo o Breakout 3. ¡Alerta dinosaurios!	5
<i>Prueba 1 de Monitorización (Semana del 4 al 8 de marzo).....</i>	6
<i>Prueba 2 de monitorización (Semana del 11 de marzo al 15 de marzo).....</i>	11
<i>Prueba 3 de monitorización (Semana del 1 al 5 de abril).....</i>	14
<i>Prueba 4 de monitorización (Semana del 15 al 19 de abril).....</i>	16
4.- Referencias Bibliográficas	20
Anexo I.- Temporalización	21

1.-Introducción

El modelo de respuesta a la intervención, como modelo de prevención de dificultades de aprendizaje de la escritura, se sustenta en dos dimensiones complementarias entre sí, a nivel de evaluación y de instrucción. Por una parte, a nivel de evaluación, implica realizar una monitorización de la curva de aprendizaje escritor del alumnado a lo largo de todo el curso, la cual se realizará a través de una tarea sencilla inmersa en el currículum habitual de Lengua y realizada por el profesorado que imparta la asignatura de Lengua. Dicha monitorización del aprendizaje escritor permitirá detectar de forma válida y fiable al alumnado en riesgo de presentar dificultades de aprendizaje. Por otra parte, a nivel de instrucción, supone proporcionar al alumnado una instrucción en escritura que cumpla tres características: a) empíricamente validada a nivel científico; b) focalizada en los procesos clave subyacentes a la competencia escrita del alumnado, concretamente en los procesos de transcripción (caligrafía y ortografía) y autorregulación (planificación textual); y c) de intensidad creciente, que va desde una instrucción generalizada a nivel de aula para todos los estudiantes (denominada de Nivel I), hasta una intervención más individualizada, focalizada en las necesidades específicas de aprendizaje del alumnado detectado como en riesgo (denominada de Nivel II).

A continuación, se describe de forma extensa la dimensión de evaluación, concretamente, la tarea de monitorización del aprendizaje escritor. Esta será llevada a cabo por el profesorado de Lengua, con el apoyo adicional de diferentes retos educativos o *breakouts* diseñados para añadir un componente de gamificación y facilitar así la motivación del alumnado hacia su implementación.

2.-Monitorización del Aprendizaje Escritor

La monitorización del aprendizaje escritor permitirá: a) detectar el alumnado que, a final de curso, presente un ritmo de aprendizaje de la escritura significativamente menor al resto, denominado, en términos del modelo de respuesta a la intervención, como alumnado “en riesgo”; b) identificar el patrón de necesidades que presenta el alumnado en riesgo respecto a los procesos cognitivos de transcripción (caligrafía u ortografía) o de autorregulación de la planificación textual.

Para la Monitorización del Aprendizaje Escritor del alumnado, este deberá

escribir, de forma individual y en formato papel-lápiz, con una periodicidad quincenal, un cuento relacionado una imagen específica que el profesor/a expondrá de forma grupal a toda la clase a través de la pizarra digital/proyector con el que se cuente en el aula. Las imágenes que servirán de input inicial para la elaboración de los cuentos por parte de los alumnos/as serán proporcionadas al profesorado por el equipo de investigación.

La elección de las imágenes específicas que se utilizan como input para la elaboración del cuento por parte del alumnado se ha realizado de forma intencional por parte del Equipo de investigación, controlando aspectos, como: su complejidad, en cuanto al número de elementos que se presentan; su formato en relación con el tipo de imágenes, colores, etc.; o su contenido, en relación con la familiaridad de los objetos, las situaciones que se plantean, etc. Es de suma importancia, que en cada prueba de monitorización quincenal se utilice la imagen específica que el equipo de investigación ha seleccionado para mostrarse en dicha prueba, no intercambiándose ni variando el tipo de imagen.

2.1.- Temporalización de las Pruebas de Monitorización

La prueba de monitorización se aplicará a lo largo del presente curso (de noviembre a mayo), a razón de una sesión de monitorización cada quince días (aproximadamente), con una duración aproximada de 15 minutos por sesión en total (10 minutos de escritura independiente por parte del alumnado y 5 minutos de presentación de la tarea de escritura). En base a ello, se realizarán un total de 16 pruebas de monitorización, distribuidas aproximadamente de forma quincenal (ver Anexo 1 al final de esta memoria para ver su temporalización).

Dicha **temporalización** marca sólo en **qué semanas específicas** debe el profesorado realizar esta prueba de monitorización en su clase. Queda a elección del profesorado el decidir, el día y horario específico de sus clases en el que realizará la sesión de monitorización, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

a) Debe asegurarse de que, en el momento de desarrollo de la sesión, las condiciones ambientales sean las óptimas para su aplicación (ej. niveles atencionales, de fatiga del alumnado, motivación, etc.);

b) No es obligatorio mantener siempre fijo en el calendario semanal cuándo se va a aplicar la sesión de monitorización del aprendizaje escritor, es posible modificar los días de aplicación en base a la programación general del aula que se desarrolle cada

semana, etc.;

c) Es aconsejable que el alumnado que, por cualquier motivo, haya faltado a alguna de las sesiones de monitorización, recupere esta lo antes posible, lo más próximo en el tiempo al momento en el que la han realizado sus compañeros. Para ello, se podrá utilizar cualquier otro momento del horario escolar que se pueda habilitar para realizar la tarea de monitorización.

Las pruebas de monitorización realizadas por el alumnado cada semana serán recogidas, en la siguiente semana de su implementación, por parte del personal del equipo de investigación de la Universidad de León (ULE), con el fin de poder realizar de forma continuada la labor de evaluación de dichas producciones textuales por parte del Equipo. Si algún alumno del grupo clase no ha realizado la monitorización del aprendizaje, se debe informar al personal de la ULE para su registro y posterior recogida del texto e inclusión de datos de la evaluación correspondiente al alumnado que haya faltado.

2.2.- Condiciones de Aplicación de las Pruebas de Monitorización

La sencilla tarea de escritura de un cuento debe aplicarse garantizando su fiabilidad para evaluar la competencia escrita del alumnado a lo largo del curso escolar. Por ello, es necesario tener en cuenta ciertas condiciones a cumplir en su aplicación.

1º.- Es muy importante que durante la escritura de su cuento el alumnado no reciba ninguna ayuda, feedback o andamiaje por parte del profesorado, de ningún tipo (*Por ej. NO se deben resolver dudas sobre cómo se escribe una palabra, ni ayudar a pensar más ideas para el cuento, ni a expresar una idea, ni recordar una palabra, etc.*). El profesorado debe tener en cuenta que a partir de dicha prueba se van a obtener indicadores tanto a nivel de calidad textual, como de ortografía y de caligrafía del alumnado. Por lo tanto, ninguna ayuda en relación con estas dimensiones debe ser ofrecida por el profesor/a durante la tarea. Es muy importante, que el alumnado antes de iniciar la tarea sepa que una vez que inicien la escritura de su cuento, el profesorado no podrá ayudarles en nada. El alumnado debe entender que estarán como en una situación de examen, donde todo lo deben realizar ellos solos, de forma individual, esforzándose al máximo para hacerlo lo mejor posible.

2º.- Con la finalidad de unificar las instrucciones que se dan por parte del profesor/a a su alumnado en las diferentes clases y colegios, se ha optado por

proporcionar dichas instrucciones a través de un breakout en el que se presenta y explica la tarea a realizar en un entorno gamificado (ver descripción del siguiente apartado: Descripción del Breakout). No obstante, antes de iniciar la tarea de escribir el cuento por parte del alumnado, el profesor/a puede hacer todas las aclaraciones necesarias para que el alumnado comprenda correctamente la tarea a realizar, resolver posibles dudas, cuestiones, etc. Así mismo, en el breakout se da algún ejemplo de tarea, para que el alumnado entienda claramente qué quiere decir: “*hacer un cuento en relación con la imagen que se muestra*”. El profesorado puede dar nuevos ejemplos inventados si lo considera necesario, pero nunca poniendo un ejemplo de cómo hacer el cuento sobre la propia imagen en torno a la que tiene que realizar su cuento el alumnado.

3°.- Durante la realización de la tarea de escritura, el profesorado sí puede motivar al alumnado a escribir más, a esforzarse, a continuar escribiendo. A modo de ejemplo, el alumnado tiene un tiempo de 10 minutos para realizar la escritura de su cuento, si transcurridos pocos minutos, un alumno/a ya da por finalizado su cuento, el profesor/a puede incitarle a continuar escribiendo un poco más, a continuar su cuento, a pensar alguna idea más, etc. Pero cuidado, nunca se le pueden proporcionar ejemplos o ideas, etc., es importante, que cada alumno escriba de modo independiente, dentro de su propia competencia y capacidad, tanto a nivel de caligrafía, como de ortografía o calidad textual. En este sentido, somos conscientes de la gran variabilidad de competencia escrita que se puede encontrar en estas edades en el grupo clase; ello no supone ningún problema, al contrario. Lo que sí es muy importante es que en estas pruebas de monitorización del aprendizaje se capte dicha variabilidad, y que cada alumno muestre en ella lo que es capaz de hacer de forma autónoma e independiente. Sólo así podremos evaluar y monitorizar el ritmo de su aprendizaje escritor de forma válida y fiable.

4°.- A nivel de investigación, nos viene impuesta la necesidad de contar con indicadores objetivos que garanticen que la implementación de las pruebas de monitorización por parte del profesorado se ha realizado bajo las mismas condiciones y normas en todas las clases y colegios participantes en el estudio. Por este motivo, se le facilitará al profesorado una grabadora de voz que deberá activar siempre que realice la prueba de monitorización en su grupo clase, durante los 15 minutos que durará dicha tarea de escritura. La finalidad es realizar un registro de las verbalizaciones del profesorado a lo largo de la tarea. Dichos audios, tal y como ha quedado registrado en el correspondiente Convenio de Colaboración con el centro educativo, sólo serán utilizados por los investigadores como medida de control de fidelidad en la implementación de las pruebas

de monitorización. En la semana siguiente a la implementación de las tareas de monitorización el personal de la ULE también realizará un seguimiento de dichas grabaciones, las cuales se descargarán de las grabadoras identificándolas por el número de prueba y el grupo clase y colegio; y se registrarán en una memoria específica que puede quedar bajo custodia de la Dirección del centro educativo o del personal de la ULE, como se estime en cada caso.

3.- Descripción del Reto Educativo o Breakout 3. ¡Alerta dinosaurios!

Con la finalidad de evitar que la escritura de cuentos continuada en el tiempo se convierta en una experiencia monótona y aburrida para el alumnado, y que una disminución motivacional hacia la misma pueda influir en su resultado, se ha incluido un componente de gamificación en su realización, a través del diseño digital de diferentes retos educativos o *breakouts* ambientados en historias ajustadas a la edad, que el alumnado debe resolver a través de la escritura de los cuentos que se plantean. En concreto, se plantean un total de 4 *breakouts*, cada uno de ellos con una trama distinta y con un total de 4 pruebas (escrituras de texto) cada uno de ellos; en total 16 cuentos escritos (pruebas de monitorización). Al final de la realización de cada prueba, los alumnos y alumnas recibirán una recompensa virtual para fomentar su motivación.

Con el fin de evitar posibles confusiones en su implementación, a continuación, sólo se describe el tercer *breakout* que se plantea, correspondiente a las pruebas de monitorización 9, 10, 11, y 12 del curso primeras pruebas de monitorización del curso (del 4 de marzo al 19 de abril de 2024).

Enlace Breakout: <https://view.genial.ly/65bcbf7e13ca0c0013c6d3e5>

El tercer *breakout* se titula “¡Alerta Dinosaurios!” y abarca cuatro sesiones de monitorización. El personaje de la trama que se plantea es Bertín, un niño explorador acompañado de su amiga Chía y su perro Arty. Bertín y sus compañeros de aventuras, viajarán por peligrosos lugares para encontrar los últimos cuatro huevos de dinosaurios que existen en el mundo. Los alumnos y alumnas ayudarán a Bertín a encontrar cada uno de esos cuatro huevos realizando 4 cuentos. Los alumnos conseguirán los cuatro huevos, si son capaces de escribir unos cuentos perfectos a partir de la imagen que se plantea en

cada tarea. Dichas imágenes son las que se emplean para realizar la tarea de monitorización (escritura de un cuento relacionado con la imagen). Para fomentar la motivación del alumnado, cada alumno/a tendrá un pequeño mapa con los lugares a los que acudirán para buscar los huevos a lo largo del breakout. Tras cada misión conseguida, se les dará una pegatina de huevo de dinosaurio para pegar en su mapa. A continuación, se describe el breakout, presentando cada una de las diapositivas del mismo y su contenido.

Antes de iniciar cada sesión del breakout, es necesario que el profesor/a haya repartido a cada alumno/a una hoja específica en blanco proporcionada previamente por la ULE para realizar esta tarea, en la que el alumno/a debe identificarse con el código concreto que se le haya dado en el estudio previamente. Esta será la hoja en la escriban su cuento.

Se aconseja que el alumnado sólo debe tener en su pupitre dicha hoja y su bolígrafo o lápiz correspondiente y goma para realizar la tarea. El profesorado debe presentar de forma motivadora para el alumnado que en ese papel van a realizar una tarea de escritura muy importante... Que es necesario que estén muy atentos y concentrados... y que se esfuercen lo máximo posible en hacerlo muy bien..., de tal modo que sean conscientes de la relevancia e importancia que tiene el realizar la tarea lo mejor que puedan, esforzándose al máximo, y del mismo modo, se despierte su curiosidad e interés hacia la misma... esperando a ver en qué consiste dicha tarea a través del breakout... Hecha esa pequeña introducción, el profesorado comenzará el breakout que expondrá, a toda la clase a través de la pizarra digital/proyector con el que se cuente en el aula.

Prueba 1 de Monitorización (Semana del 4 al 8 de marzo)

- **Diapositiva 1:**



Aparece la portada del breakout con el título de la trama “¡Alerta Dinosaurios!” acompañado de dos botones: a) Iniciar Historia; b) Continuar Historia. El docente debe

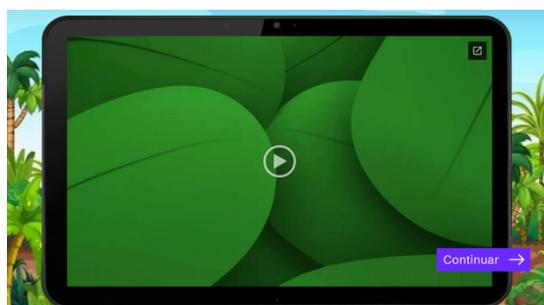
clickar en el botón *iniciar historia*, para realizar la prueba 1. En posteriores pruebas hará click *continuar historia*, para las pruebas 2, 3 y 4 de monitorización.

- **Diapositiva 2:**



Si en la diapositiva 1 se pincha sobre el botón (b) “continuar historia” aparecerán tres emoticonos correspondientes a las pruebas 2, 3 y 4. Es por ello que, solo se empleará dicho botón en las sesiones posteriores a la inicial. Esta diapositiva 2 se explicará más adelante.

- **Diapositiva 3**



Tras pulsar el botón (a) “Iniciar Historia”, aparecerá una diapositiva con un vídeo en el que Bertín, Chia y Arty se encuentran caminando por el bosque dispuestos a iniciar nuevas aventuras. Para iniciar el vídeo el docente pulsará sobre el icono de “play” (▶) que aparece en el centro de la pantalla.

Al finalizar el vídeo aparecerá un botón en la parte inferior derecha de la pantalla en el que pone “continuar”. El docente deberá pulsar dicho botón cuando haya finalizado el vídeo.

- **Diapositiva 4:**



A continuación, aparece por primera vez Bertín presentando, a través de un audio, a su amiga Chía y a su perro Arty. Además, contarán algunas de sus aventuras. Al final de la historia, aparecerá un pergamino que encontraron en uno de sus últimos viajes. Los docentes tendrán que pulsar encima del pergamino para poder continuar con el *breakout*.

- **Diapositiva 5:**



Tras pulsar sobre el pergamino, el breakout avanza a diapositiva 5, en la que se despliega dicho pergamino y se activa automáticamente un audio leyendo su contenido. En este audio, el anciano Eliseo traduce el pergamino, el cual explica que aún quedan cuatro huevos de dinosaurio escondidos en los rincones más inhóspitos del planeta.

Al finalizar el audio, aparecerá un botón en el que pone “Continuar”. El docente tendrá que pulsar sobre dicho botón para poder continuar con la historia.

- **Diapositiva 6:**



Tras pulsar el botón “continuar”, Bertín pedirá ayuda a los estudiantes para buscar los cuatro huevos. En ese momento, aparecerá un cuadro de diálogo con la pregunta “¿Queréis ayudarme?” junto a las opciones “Sí” y “No”. En este momento, el docente tendrá que pulsar sobre uno de los dos. En principio, se espera que todos los alumnos respondan “Sí” al pedirles ayuda,, por lo que la opción a pulsar será “Sí”. Pulsando esta opción, se avanza a la diapositiva 8. Si el alumnado decidiera pulsa “No”, se avanza a la diapositiva 7 para volver a solicitarles ayuda.

- **Diapositiva 7:**



Si el docente pulsa sobre la opción “No” de la diapositiva anterior, pasarán a una pantalla en la que aparece Bertín pidiendo que se lo piensen mejor y diciendo que necesita su ayuda para encontrar los cuatro huevos de dinosaurio. Al terminar el audio, aparecerá un botón en el que pone “Ayudar a Bertín”. El docente tendrá que pulsar sobre dicho botón para poder continuar con la historia, avanzando a la diapositiva 8.

- **Diapositiva 8:**



Las diapositivas 6 (pulsando “Sí”) y 7 (pulsando “ayudar a Bertín”) enlazan con la diapositiva 8. En ella, el explorador agradecerá la ayuda y explicará la tarea que van a tener que realizar los alumnos y alumnas a lo largo de la historia incluyendo un ejemplo de la misma. Tras la explicación de la Bertín, aparecerá el botón “escribir cuento” (correspondiente a la primera tarea de este breakout).

Antes de pulsar el botón correspondiente de "escribir cuento", el profesorado puede preguntar al alumnado si existen dudas sobre la actividad que van a realizar, además, si se considera necesario, puede dar más ejemplos de tareas para que los alumnos y alumnas entiendan mejor lo que deben hacer. Es muy importante no dar nunca ejemplos concretos relacionados con la imagen de la prueba que los alumnos y alumnas visualizarán a continuación. Finalmente, el docente debe señalar al alumnado que, una vez iniciada la tarea, ya no podrá resolverse ninguna pregunta, por lo que si dudan en algo deberán preguntar en ese instante. Si todo el alumnado ha entendido correctamente la tarea a realizar, el profesorado podrá pulsar el botón “escribir cuento”.

- **Diapositiva 9: PRUEBA 1.**



En esta diapositiva aparece la primera imagen sobre la cual tendrán que redactar el cuento (prueba 1). Al lado de la imagen aparece una cuenta atrás de 10 minutos, ya que este es el tiempo que tendrán los estudiantes para elaborar su cuento.

Al finalizar los 10 minutos, aparecerá automáticamente un reloj tapando la imagen y se activará (de forma automática) el sonido de una alarma, indicando que ha finalizado el tiempo para escribir el cuento. Asimismo, en la parte inferior derecha de la pantalla, aparecerá un botón de continuar, sobre el cual debe pulsar el docente para poder continuar con la historia.

Si todos los alumnos finalizaran su cuento antes de los 10 minutos establecidos, el docente podrá pulsar sobre la flecha que aparece en el lateral derecho (►) para pasar a la siguiente diapositiva sin necesidad de esperar a que finalice el tiempo.

- **Diapositiva 10:**



Finalizado el cuento de los alumnos, volverá a aparecer Bertín junto al primer huevo de dinosaurio encontrado. Es en este momento cuando el docente puede entregar el mapa con los lugares en los que el alumnado tiene que encontrar los cuatro huevos perdidos (es conveniente que cada alumno ponga su nombre en el mapa, por detrás), y la pegatina correspondiente al primer huevo encontrado en el Volcán del Dragón Púrpura, concretamente, el huevo verde. Al finalizar el audio, aparecerá un botón de continuar, sobre el cual se pulsaría para acceder a la siguiente prueba. Sin embargo, como cada semana solo se realizará una prueba, el docente NO deberá pulsar sobre el mismo, sino que tendrá que pulsar el botón escape en el teclado del ordenador (representado como “esc”) para poder salir del *breakout*.

Prueba 2 de monitorización (Semana del 11 de marzo al 15 de marzo)

- **Diapositiva 1:**



La semana que se utilice el *breakout* para la realización de la prueba 2, nuevamente se empezará con la portada del *breakout*, pero en esta ocasión el docente debe pulsar sobre el botón en el que pone “Continuar historia”.

Antes de iniciar el *breakout*, el alumnado deberá tener en su mesa repartido previamente la hoja para la escritura de su cuento, con su número concreto de registro del estudio facilitado previamente y su bolígrafo, lapicero, goma, etc. Necesarios para escribir.

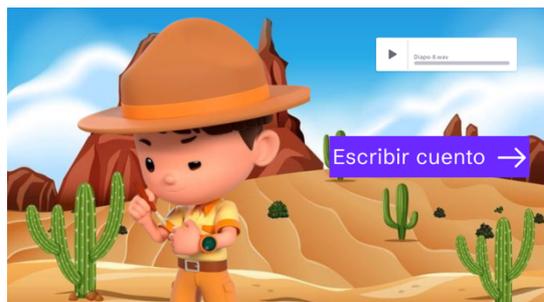
- **Diapositiva 2:**



Tras pulsar el botón (b) de “Continuar historia” de la portada, aparecerá una diapositiva con tres símbolos, representando cada uno de ellos una prueba del *breakout*. Para realizar las siguientes pruebas de monitorización, los docentes deben pulsar sobre el huevo en el que pone el número de prueba correspondiente, el cual remitirá al inicio de la segunda parte del *breakout*. Muy importante:

- Se debe hacer click en el huevo de Prueba 2, la semana del 11-15 de abril.

- **Diapositiva 11: PRUEBA 2. Explicación**



Para iniciar la prueba 2, la Bertín introduce la segunda parte de la historia, presentando el segundo lugar al que ha viajado para recuperar el segundo huevo de dragón y diciendo que sigue necesitando la ayuda de los alumnos para superar el *breakout*. Asimismo, recuerda en qué consiste la tarea que deben realizar los alumnos.

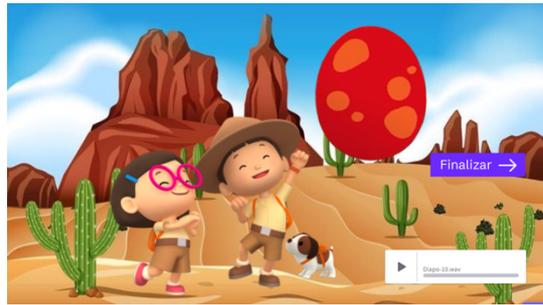
Al finalizar el audio, aparecerá un botón en el que pone “Escribir cuento”. El docente debe pulsar sobre dicho botón para iniciar la prueba correspondiente. Nuevamente, antes de hacer click en el botón de “Escribir cuento”, el profesorado debe cerciorarse de que todo el alumnado comprende correctamente qué es lo que tienen que hacer. El profesorado puede preguntar al alumnado si tienen alguna duda sobre lo que deben hacer... también puede dar si lo considera necesario más ejemplos de tareas para que entiendan mejor lo que deben hacer (Cuidado, nunca dando ejemplos concretos relacionados con la imagen que van a ver a continuación. Debe señalar al alumnado que una vez que se inicie la tarea, ya no podrá resolver ninguna pregunta... por lo que si dudan en algo lo deben preguntar ahora...) Si todo el alumnado ha entendido correctamente la tarea a realizar el profesorado puede dar al botón de escribir cuento.

- **Diapositiva 12: PRUEBA 2. Imagen prueba**



El procedimiento para la prueba de monitorización 2 es igual al descrito en la prueba 1. La imagen que se utiliza como input para elaborar el cuento es la que se muestra.

- **Diapositiva 13: PRUEBA 2. Finalización**



Finalizada la prueba 2, volverá a aparecer Bertín con sus compañeros de aventuras, junto al huevo que representa al reino que acaban de salvar y se activará un audio en el que agradece a los estudiantes su ayuda. En este momento, el docente repartirá la pegatina del huevo rojo correspondiente al Desierto Infinito.

Tras finalizar el audio, aparecerá un botón de “finalizar” sobre el cual se pulsaría para acceder a la siguiente prueba. Sin embargo, como cada semana solo se realizará una prueba, el docente NO deberá pulsar sobre el mismo, sino que tendrá que pulsar el botón escape en el teclado del ordenador (representado como “esc”) para poder salir del *breakout*.

Prueba 3 de monitorización (Semana del 1 al 5 de abril)

- **Diapositiva 1:**



El procedimiento para llevar a cabo la prueba 3 es igual al descrito en la prueba 2. El docente debe pulsar sobre el botón en el que pone “Continuar historia”.

Antes de iniciar el *breakout*, el alumnado deberá tener en su mesa repartido previamente la hoja para la escritura de su cuento, con su número concreto de registro del

estudio facilitado previamente y su bolígrafo, lapicero, goma, etc. Necesarios para escribir.

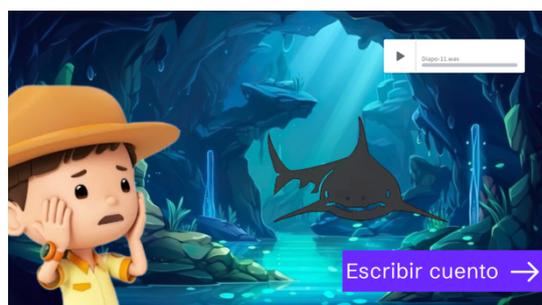
- **Diapositiva 2:**



Tras pulsar el botón (b) de “Continuar historia” de la portada, aparecerá una diapositiva con tres símbolos, representando cada uno de ellos una prueba del *breakout*. Para realizar las siguientes pruebas de monitorización, los docentes deben pulsar sobre el huevo en el que pone el número de prueba correspondiente, el cual remitirá al inicio de la segunda parte del *breakout*. Muy importante:

- Se debe hacer click en el caldero de Prueba 3, la semana del 1-5 de abril.

- **Diapositiva 14: PRUEBA 3. Explicación**



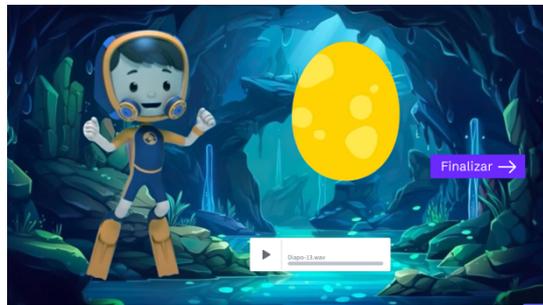
Para iniciar la prueba 3 se procede igual que en la prueba 2 (diapositiva 11), pero esta vez se introduce la tercera parte de la historia.

- **Diapositiva 15: PRUEBA 3. Imagen prueba**



El procedimiento para la prueba de monitorización 3 es igual al descrito en la prueba 1. La imagen que se utiliza como input para elaborar el cuento es la que se muestra.

- **Diapositiva 16: PRUEBA 3. Finalización**



El procedimiento para la finalización de la prueba de monitorización 3 es igual al descrito en la prueba 2 en la diapositiva 14. A continuación se entrega la pegatina del tercer huevo, el huevo de color amarillo, correspondiente a la guarida del tiburón blanco.

Prueba 4 de monitorización (Semana del 15 al 19 de abril)

- **Diapositiva 1:**



El procedimiento para llevar a cabo la prueba 4 es igual al descrito en la prueba 2 y 3. El docente debe pulsar sobre el botón en el que pone “Continuar historia”.

Antes de iniciar el *breakout*, el alumnado deberá tener en su mesa repartido previamente la hoja para la escritura de su cuento, con su número concreto de registro del estudio facilitado previamente y su bolígrafo, lapicero, goma, etc. Necesarios para escribir.

- **Diapositiva 2:**



Tras pulsar el botón (b) de “Continuar historia” de la portada, aparecerá una diapositiva con tres símbolos, representando cada uno de ellos una prueba del *breakout*. Para realizar las siguientes pruebas de monitorización, los docentes deben pulsar sobre el huevo en el que pone el número de prueba correspondiente, el cual remitirá al inicio de la segunda parte del *breakout*. Muy importante:

- Se debe hacer click en el caldero de Prueba 4, la semana del 15-19 de abril.

- **Diapositiva 17: PRUEBA 4. Explicación**



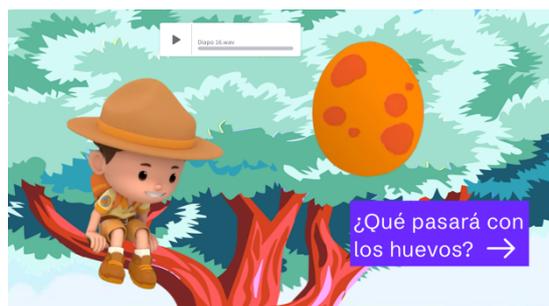
Para iniciar la prueba 4 se procede igual que en la prueba 2 (diapositiva 11), pero esta vez se introduce la cuarta parte de la historia.

- **Diapositiva 18: PRUEBA 4. Explicación**



El procedimiento para la prueba de monitorización 4 es igual al descrito en la prueba 1. La imagen que se utiliza como input para elaborar el cuento es la que se muestra.

- **Diapositiva 19: PRUEBA 4. Finalización**



Después de la prueba número 4, como se explica en las diapositivas 13 y 16, volverá a aparecer Bertín junto al huevo que acaban de encontrar y se activará un audio en el que agradece a los estudiantes su ayuda. El profesor entrega al alumnado la pegatina del último huevo de color naranja, tras haber superado la misión del árbol del saber, para colocar en su mapa.

- **Diapositiva 20:**



Al finalizar la cuarta prueba del *breakout*, aparecerá un vídeo de resolución de la trama en el que se muestra un vídeo en el que se le muestra al alumnado lo que ocurre con los cuatro huevos que han encontrado. Para iniciar el vídeo el docente pulsará sobre el icono de “play” (►) que aparece en el centro de la pantalla.

Al finalizar el vídeo aparecerá un botón en la parte inferior derecha de la pantalla en el que pone continuar. El docente deberá pulsar dicho botón cuando haya finalizado el vídeo.

- **Diapositiva 22**



Para concluir el *breakout* aparece una imagen de Bertín y sus compañeros exploradores, con un audio en el que agradece a los alumnos su ayuda para encontrar los 4 huevos de dinosaurio. Al finalizar el audio aparecen dos botones: a) botón de inicio, el cual lleva a la portada del *breakout*; y b) botón de créditos, el cual lleva a una pantalla en la que se recogen los enlaces a los materiales que se han utilizado para realizar el *breakout*.

En este punto el docente debe pulsar sobre el botón de inicio para ir a la pantalla inicial del *breakout* o pulsar el botón escape del ordenador (representado como *esc*), para poder salir del *breakout*.

4.- Referencias Bibliográficas

- González-Laguna, M. V., Fidalgo, R., López, P., Rijlaarsdam, G., & van den Breghe, H. (2023). Compositional analysis of writing instructional practices performed with digital tools: A meta-analysis study. Submitted to *Educational Research Review*.
- McMaster, K. L., & Fuchs, D. (2016). Classwide intervention using peer-assisted learning strategies. In S. R. Jimerson, M. K. Burns, & A. M. VanDerHeyden (Eds.), *Handbook of response to intervention: The science and practice of multi-tiered systems of support* (pp. 253–268). Springer Science + Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4899-7568-3_15

Anexo I.- Temporalización

Anexo I.- Temporalización aproximada de Pruebas de Monitorización y *Breakouts* correspondiente

Curso 2023/2024		
SEMANA	INSTRUCCIÓN	BREAKOUT
06 - 10 Noviembre 2023	Prueba 1	BREAKOUT 1 La pócima de colores
13 - 17 Noviembre 2023	--	
20 - 24 Noviembre 2023	Prueba 2	
27 Noviembre – 01 Diciembre 2023	--	
04 - 08 Diciembre 2023	Prueba 3	
11 - 15 Diciembre 2023	Prueba 4	
18 - 22 Diciembre 2023	VACACIONES DE NAVIDAD	
25 - 29 Diciembre 2023		
01 - 07 Enero 2024		
08 - 12 Enero 2024	--	--
15 - 19 Enero 2024	Prueba 1	BREAKOUT 2 Jeena y los Cuatro Reinos
22 - 26 Enero 2024	--	
29 Enero – 01 Febrero 2024	Prueba 2	
05 - 09 Febrero 2024	Prueba 3	
12 - 16 Febrero 2024	--	
19 - 23 Febrero 2024	Prueba 4	
26 Febrero – 01 Marzo 2024	--	--
04 - 08 Marzo 2024	Prueba 1	BREAKOUT 3 ¡Alerta Dinosaurios!
11 - 15 Marzo 2024	Prueba 2	
18 - 22 Marzo 2024	--	
25 - 29 Marzo 2024	VACACIONES SEMANA SANTA	
01 - 05 Abril 2024	Prueba 3	
08 - 12 Abril 2024	--	
15 - 19 Abril 2024	Prueba 4	
22 - 26 Abril 2024	--	
29 Abril – 03 Mayo 2024	Prueba 1	BREAKOUT 4
06 - 10 Mayo 2024	--	
13 - 17 Mayo 2024	Prueba 2	
20 - 24 Mayo 2024	--	
27 - 31 Mayo 2024	Prueba 3	
03 - 07 Junio 2024	Prueba 4	