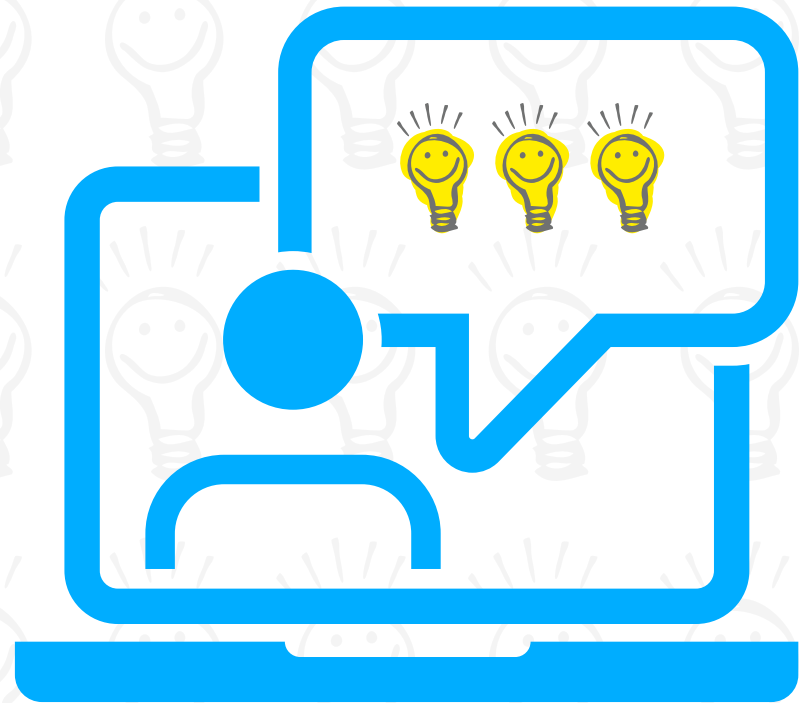


HERRAMIENTAS PARA EL TRABAJO CON COMUNIDAD DESDE LA VIRTUALIDAD




Ficha técnica.

Redacción del manual.
Laura Gómez Cáceres.

Facilitación del taller.

Laura Gómez Cáceres.

 lagoca89@gmail.com

 @lauriiigo

Coordinación desde el equipo de Iniciativas Estudiantiles.

Victoria Salazar Chaves.
César Noguera Nuñez.

Diseño

Cristopher Romero Mejía.

CONTENIDOS

1. Introducción: sobre cómo aprovechar este manual. _____ pág 04
2. Sobre la importancia de conectar. _____ pág 05
3. Diferencias entre e learning, blended, m-learning, etc. _____ pág 07
4. Seis tips básicos para generar un buen entorno virtual. _____ pág 09
5. Recursos de gamificación. _____ pág 12
6. Recomendaciones sobre planificación y gestión de tiempos. _____ pág 18
7. Preguntas sobre cómo incluir diversidad y generar autonomía. _____ pág 24

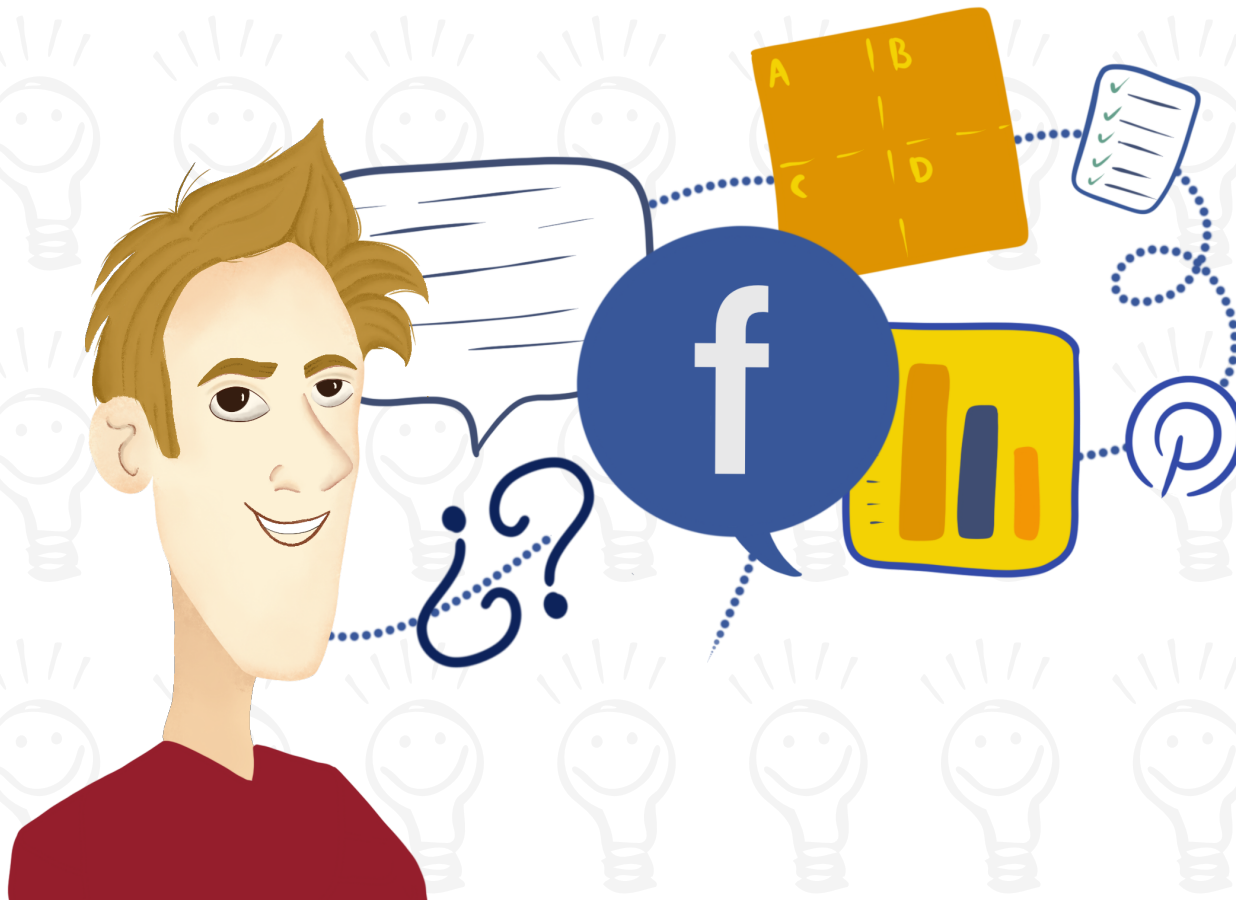
Introducción sobre cómo aprovechar este manual.

Este manual presenta una serie de recursos pedagógicos y recomendaciones sencillas sobre cómo generar un buen entorno virtual para el trabajo con grupos, organizaciones y/o comunidades.

El contenido se refiere a los distintos tipos de modelos de aprendizaje virtual, la importancia de conectar con el interés de los y las participantes, herramientas de gamificación y preguntas en relación a las preferencias de uso, interacción y accesibilidad.

Es importante recalcar que no se tratan exclusivamente de técnicas y métodos únicamente sino de estructurar las conversaciones que necesitamos para mejorar el entorno tanto virtual como comunitario.

SOBRE LA IMPORTANCIA DE CONECTAR



SOBRE LA IMPORTANCIA DE CONECTAR

Cuándo iniciamos el proceso de trabajo en entornos virtuales, es importante partir de algunos puntos de conexión como los siguientes:

- 1.** Los entornos virtuales son una extensión de los entornos presenciales. Es decir, que las situaciones que se presentan ya sea en una clase de zoom, en una conversación por whatsapp o inclusive en una videollamada responden a una lógica muy parecida a la presencial solo que mediadas por plataformas digitales.
- 2.** Es importante conectar con las emociones de las otras personas con las que se está interactuando. Es decir, intentar generar una dinámica, acercamiento o expresión que evoque algún tipo de sentimiento con el cual iniciar el proceso de creación conjunta. Conectar con la cotidianidad y el contexto actual de cada quien, es fundamental.
- 3.** Ubicar dónde está puesto el interés del otro/a/e. Una buena interacción de inicio o bienvenida no debería de buscar únicamente generar entusiasmo o exaltación como sentimiento predominante, sino generar disposición a ubicar realmente cuáles son los intereses particulares y grupales. Reconocer los intereses de cada quién facilita una lectura grupal.
- 4.** Relacionar el interés subjetivo con el objetivo de la sesión/taller/clase. Luego de haber mapeado parte de los intereses grupales, es más fácil encontrar un punto de conexión entre las personas y el tema o actividad a desarrollar. Esto colabora a la hora de diseñar previamente un taller o actividad.

Estas recomendaciones parten de la premisa de psicología social, que no hay una separación entre el mundo subjetivo e individual y las dinámicas organizacionales o grupales.

Lo subjetivo alimenta lo organizacional y lo organizacional alimenta lo subjetivo.

DIFERENCIAS SOBRE LOS TIPOS DE MODELOS DE APRENDIZAJE EN LÍNEA



DIFERENCIAS SOBRE LOS TIPOS DE MODELOS DE APRENDIZAJE EN LÍNEA

La tecnología ha dispuesto varios caminos de entrada y desarrollo en los últimos tiempos. Experimentar con la tecnología, permite varias posibilidades para conectar con las personas integrantes de una comunidad y generar contenido de forma memorable.

A continuación van algunas:

- **Aprendizaje blended:** Todo podría caber en esta categoría, pero eso no necesariamente hace al aprendizaje blended. Se trata de usar metodologías asincrónicas que concuerden con objetivos específicos de la actividad: ver un video sobre un tema, hacer un collage temático, responder un cuestionario fuera del tiempo de clase, etc.
- **Herramientas de E learning:** Se trata de las salas de zoom, las salas de chat en whatsapp, encuestas en google docs, pizarras digitales como jamboard, Son todas las herramientas, incluidas las redes sociales que pueden utilizarse en un entorno virtual.
- **M-learning:** Se trata de una manera de interactuar de forma puntual con las personas, solicitando información muy específica que pueda producir una conexión rápida y fácil. Debe ser fácil de entender y la mayoría de las veces puede ser a través de whatsapp o realizando una pregunta fácil que las personas puedan contestar en el chat de zoom. Una variación en este caso, es utilizar los emojis o stickers para ciertos ejercicios puntuales.
- **Social learning:** esta metodología permite extender las experiencias de aprendizaje a ciertos tipos de eventos formativos. Es decir, organizar una charla, conversatorio o webinar sobre un tema específico con alguna persona especialista, utilizar blogs, wikis o espacios comunitarios online.
- **Tecnologías en clase:** las personas participantes traen sus propios dispositivos tecnológicos al encuentro o actividad, como por ejemplo sus celulares, tabletas y laptops. Pueden utilizarla cuándo quieran y a través de esto proveer mayor información al encuentro.

SEIS TIPS BÁSICOS PARA GENERAR UN BUEN ENTORNO VIRTUAL



Seis tips básicos para generar un buen entorno virtual

1. Comunicación efectiva:

Cuanto más claridad, menos incertidumbre. Si las personas participantes no reconocen los diferentes usos del sistema virtual probablemente no participen y los objetivos no se van a cumplir. Para evitar esta situación es importante dejar en claro cuáles son las plataformas, acuerdos y modos de interacción virtual que se van a utilizar en el grupo. He aquí la necesidad de realizar una encuesta previa para mapear sobre la accesibilidad y las preferencias de uso e interacción de la población con la cual se va a trabajar.

2. Construir confianza:

Es importante recalcar que no se trata únicamente de aplicar técnicas y métodos únicamente sino de generar las conversaciones necesarias para mejorar el entorno del grupo. Estas conversaciones sólo son posibles a partir de la construcción de un vínculo seguro que permita la conexión grupal tanto a nivel virtual como presencial.

3. Establecer metas:

Cuanto más claros y explícitos sean los indicadores para medir el grado de interacción de las personas participantes es mucho más fácil visibilizar los avances o desaciertos metodológicos. Un ejemplo de meta podría ser: x cantidad de personas con la cámara encendida, x cantidad de usuarios que participan en la pizarra digital, etc.

Seis tips básicos para generar un buen entorno virtual

4. Ofrecer accesibilidad y usabilidad:

Es necesario evitar barreras de complejidad y dificultad en el uso de las plataformas. Para esto es necesario conocer sobre el grado de alfabetización digital que las personas participantes tienen de las plataformas a utilizar, además de considerar un tiempo prudente de adaptación a las mismas. Esta información aporta mucho para el diseño previo de los talleres, sobre todo al momento de establecer las horas de actividad sincrónica y asincrónica.

5. Generar contenido sustancial y significativo:

El interés por un tema parte en gran medida de la persona que facilita el espacio. Es importante partir de que si es que el taller no es suficientemente atrayente para la persona que lo diseña o lo planifica, tampoco lo será para las personas participantes. Ese es el primer indicador para visualizar el contenido como significativo.

6. Medir tiempos virtuales y analógicos:

Es conveniente tener en cuenta que la virtualidad acarrea una cierta temporalidad distinta que la presencial. En el sentido de que el tiempo de retención de la atención de las personas es mucho más corto. Por lo tanto la duración de los talleres/sesiones o actividades deberán de adecuarse a ese tiempo o en el caso contrario deberán de diseñarse para que sean sumamente dinámicos y diligentes.

RECURSOS DE GAMIFICACIÓN



RECURSOS DE GAMIFICACIÓN

Acorde a Virginia Gaitan (2013) “la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”.

Así como en los espacios presenciales, estos recursos son fundamentales para mejorar la interacción y la distensión grupal por lo tanto aquí van cuatro de los más recomendados para el trabajo virtual

RECURSOS DE GAMIFICACIÓN

Mentimeter

Es un sencillo sistema de creación de encuestas, que permite a las personas usuarias la creación de las mismas en muy pocos minutos, de manera gratuita y sin necesidad de registros.

Enlace: www.mentimeter.com

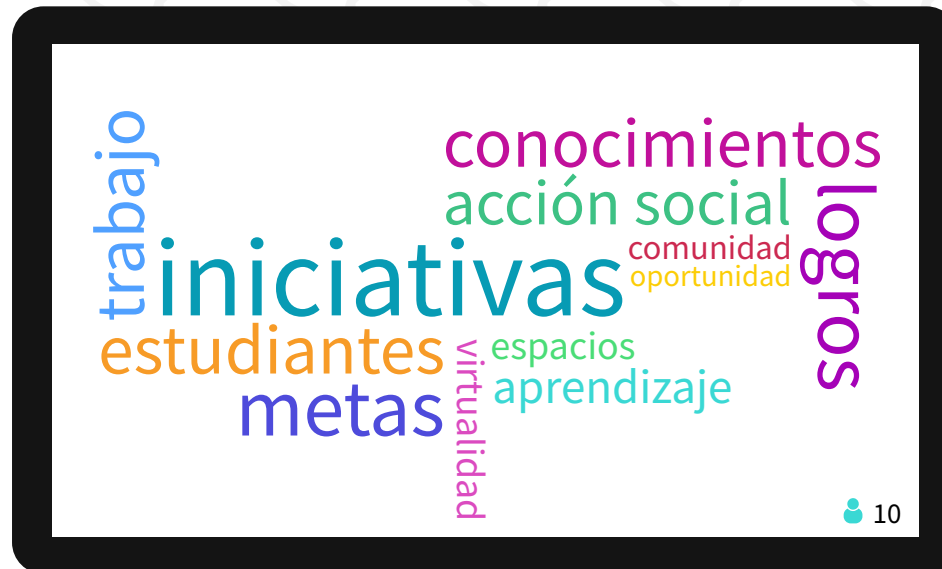
Esta herramienta es gratuita, su acceso es a través del correo electrónico y la versión gratuita permite realizar hasta 3 cuestionarios con el mismo link.

Sus principales funciones son:

- Creación de encuestas breves con selección múltiple.
- Generar evaluaciones diagnósticas, formativas y/o sumativas, con la finalidad de ir monitoreando el proceso de aprendizaje de los/as estudiantes.

Aquí va un video tutorial que explica sus principales usos dentro de la docencia:

<https://www.youtube.com/watch?v=tLTrUtN5BV8>



RECURSOS DE GAMIFICACIÓN

Wordwall

Es una página que permite crear actividades personalizadas, interactivas e imprimibles para las clases o talleres. La página permite generar cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras y muchas otras actividades lúdicas.

Enlace: <https://wordwall.net>

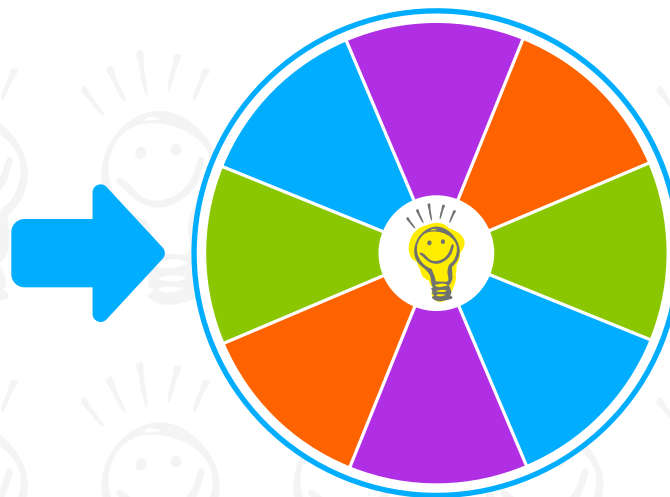
Esta herramienta es gratuita y es requisito iniciar sesión con el correo electrónico. La versión gratuita permite realizar hasta 5 actividades libres.

Sus principales funciones son:

- Creación de plantillas animadas para presentaciones.
- Creación actividades lúdicas interactivas o imprimibles
- Actividades interactivas que se pueden visualizar desde cualquier dispositivo (ordenador, teléfono, navegador web)

Aquí va un video tutorial que explica sus principales usos y accesos:

https://www.youtube.com/watch?v=u_LL0nfZnno



RECURSOS DE GAMIFICACIÓN

Jamboard

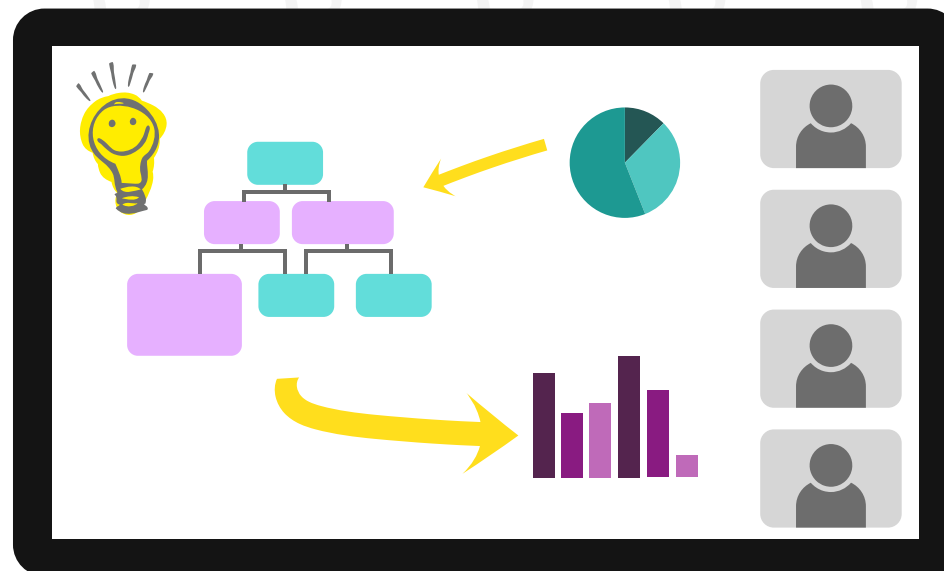
Es una pizarra digital de fácil acceso donde se pueden realizar actividades colaborativas. Te permite extraer con rapidez, imágenes de una búsqueda en Google, guardar el trabajo en la nube automáticamente, usar la herramienta de reconocimiento de formas y escritura a mano fácil de leer y dibujar. Enlace: A través del workspace de google.

Esta herramienta es gratuita, su acceso es a través del espacio de trabajo de gmail y la versión gratuita permite trabajar con una pizarra de hasta veinte páginas. .

Sus principales funciones son:

- Soporte digital para el registro de anotaciones, lluvia de ideas o esquemas gráficos.
- Soporte para dibujo, escritura a mano, subir fotografías y videos.

Aquí va un video tutorial que explica sus principales usos y accesos.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZWIns9J8YYU>



RECURSOS DE GAMIFICACIÓN

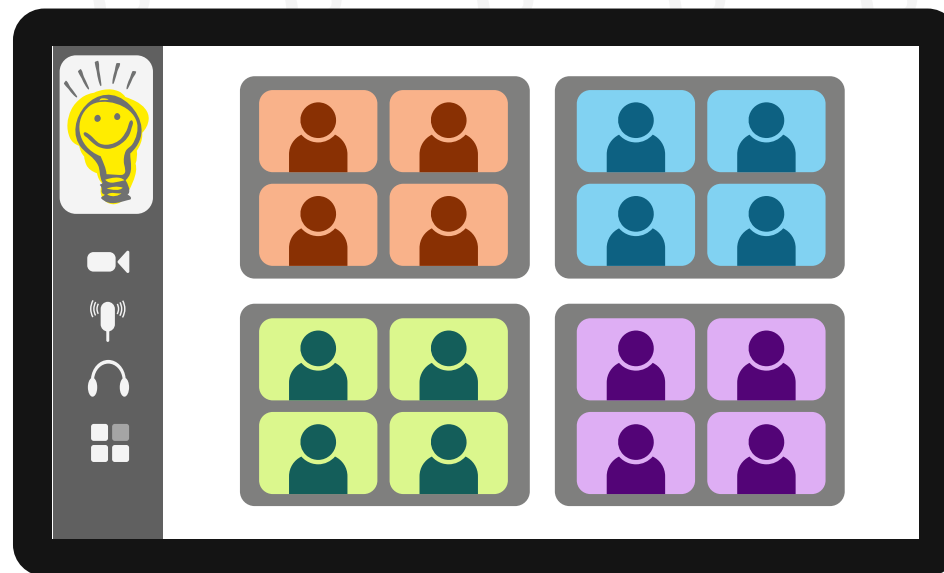
Breakout Rooms

Esta funcionalidad en zoom permite organizar a las personas participantes en salas aparte, donde pueden tener una sesión virtual exclusiva para ellxs. Es una herramienta que permite hacer trabajos grupales de mejor manera. Esta herramienta se habilita únicamente con las cuentas premium de zoom y su acceso es a través de la configuración en el perfil de la persona usuaria.

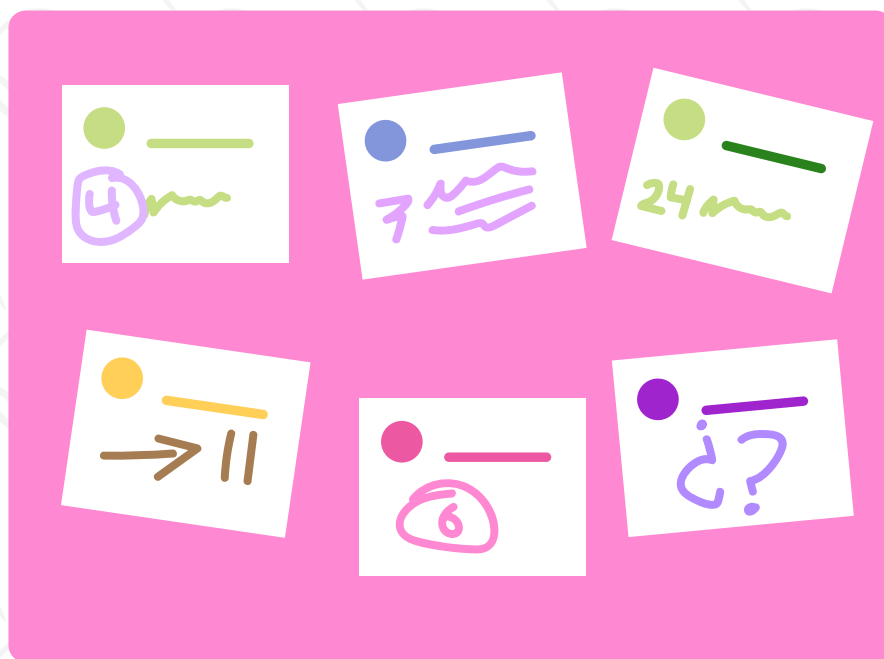
Sus principales funciones son:

- Permite dividir una reunión de Zoom en hasta 50 sesiones independientes.
- La persona anfitriona de la reunión puede elegir dividir a los participantes de la reunión en sesiones independientes automática o manualmente, y puede alternar entre sesiones en cualquier momento.
- Es ideal para realizar trabajos grupales o conversaciones en pequeños grupos.

Aquí va un video tutorial que explica sus principales usos y accesos.
<https://www.youtube.com/watch?v=jbPpdyn16sY9>



RECOMENDACIONES SOBRE PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO



RECOMENDACIONES SOBRE PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO

Es usual que durante la gestión de proyectos sociales, sea complejo sincronizar los tiempos de las comunidades con los tiempos previamente planificados a nivel institucional. Este desafío podría simplificarse si entendemos la planificación desde otro

Acorde al enfoque de “art of hosting” que plantea nuevas maneras de liderazgo participativo, es necesario comprender a las comunidades como organismos vivos. paradigma.

Estas son algunas de las cualidades y recomendaciones para aproximarse a este paradigma:

- Un sistema vivo acepta solamente sus propias soluciones. Solo nos hacemos responsables de las cosas que ayudamos a crear.
- Un sistema vivo solo presta atención a aquello que le es significativo aquí y ahora.
- En la naturaleza, un sistema vivo participa en el desarrollo de su vecino. Un sistema aislado está condenado.
- La experimentación nos abre hacia lo que es posible aquí y ahora. El mundo natural no se enfoca en encontrar soluciones perfectas, sino soluciones funcionales. La vida se basa en lo que funciona, no en lo que es correcto.
- La naturaleza busca la diversidad. Nuevas relaciones abren nuevas posibilidades. No se trata de la supervivencia del más apto (sino de que todo lo que existe, es apto). Tantas especies como sean posibles. La diversidad incrementa nuestras posibilidades de sobrevivir.

Para cerrar el tema, comparto las analogías que se realizaron durante el taller sobre la relación entre planificar y realizar ciertas actividades cotidianas.

RECOMENDACIONES SOBRE PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO



Figura I

RECOMENDACIONES SOBRE PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO



Figura 2

RECOMENDACIONES SOBRE PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO



Figura 3

RECOMENDACIONES SOBRE PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO



Figura 4

Preguntas sobre cómo incluir diversidad y generar autonomía



Preguntas sobre cómo incluir diversidad y generar autonomía

Uno de los mayores desafíos actualmente se basa en cómo hacer pedagogías incluyentes y libertarias. En este sentido, considero que es importante iniciar con la filosofía de la pregunta. Por lo tanto aquí van algunas que ojalá colaboren a orientar este proceso:

¿Cómo trabajar con lo que es común y con la diferencia?

¿Cuál es el límite entre dependencia y autonomía?

¿Cómo pasar del conocimiento sobre al conocimiento con el otro?

Boaventura de Souza.

