



# PARTICIPAR PARA PONER LA VIDA EN EL CENTRO



## Guía para el profesorado y las familias

Impulso de procesos participativos online

**Ecotono SCA**



**Junta de Andalucía**

Consejería de la Presidencia, Interior,  
Diálogo Social y Simplificación  
Administrativa

Agencia Andaluza de Cooperación Internacional  
para el Desarrollo

Participar Para Poner la Vida en el Centro – fase III  
Impulso de procesos participativos on line  
guía para el profesorado y familias (algunos apuntes)

# Índice

**Introducción. PPPPLVC Online**

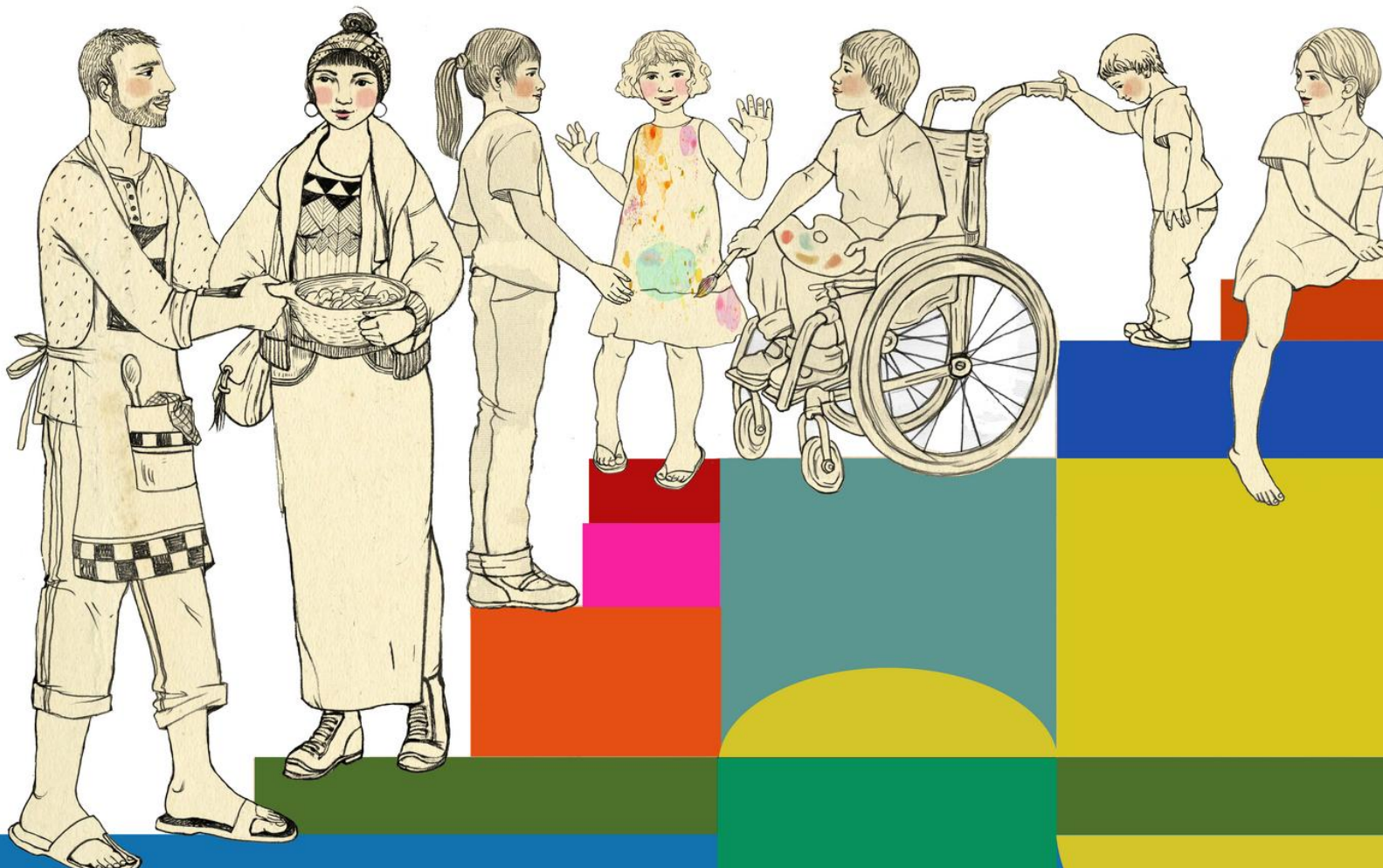
**¿Con qué contamos?**

**Claves para optimizar los procesos participativos online**

**Programas sugeridos y por qué**

**Buenas prácticas para reuniones virtuales**

**¿Cómo usar la aplicación?**



# Introducción

## Participar Para Poner la Vida en el Centro online

En el año 2020 el mundo entero se puso patas arriba. Una pandemia, que afectaba también a los países más enriquecidos (1), nos mantuvo durante meses encerrados en casa (a quien tenía desde luego).

Una gran parte de los sectores “productivos de la producción” se vieron paralizados, y numerosos servicios públicos colapsaron y no solo los servicios públicos de salud. La situación que vivieron las escuelas e institutos en aquel momento, fueron diversas, pero todos coinciden en la sensación de caos, aislamiento, incertidumbre y no saber como hacer para intentar normalizar una situación, por otro lado totalmente anómala.

Ante esa tesitura, nos planteamos la necesidad de desarrollar propuestas que permitieran que el profesorado impulsara procesos participativos usando los medios online, que las familias pudieran apoyar, ya que evidentemente suponen el soporte y apoyo en casa, y que el alumnado considerara motivante y de interés. Esto, estamos segura que no se logra a partir de un trabajo de gabinete, sin contar con la opinión, necesidades, características y deseos de los grupos que iban de una manera u otra a hacer uso de la propuesta.

Desde Ecotono S. Coop. And. de interés social estamos convencidas de que la mejor manera de crear propuestas es contando siempre con la participación de los grupos de personas que las van a usar. Esa es la razón principal por lo que desarrollamos un proceso de participación, constituyendo grupos de trabajo de AMPAS, profesorado y alumnado que nos ofrecieran directrices en base a las cuales elaborar una propuesta metodológica y didáctica que permitiera que el profesorado impulse procesos en los que el alumnado sea protagonista, y que las familias pudieran apoyar, sin necesidad de ser expertas en medios informáticos.

*(1) Decimos también, porque es importante que tengamos en cuenta que pandemias tipo VIH, o epidemias como el ébola azotan a sectores no bien considerados en la población o a países empobrecidos, como sucede en África. Pero no solemos ser demasiado conscientes.*

Los centros educativos que han participado, con grupos de trabajo de personas coordinadoras de programa, familias y alumnado en la mayor parte de los casos pertenecientes a los comités ambientales de sus centros, han sido I.E.S. Levante en Algeciras (con la coordinación de Estefanía Isabel Pérez Solís), I.E.S. Fernando Quiñones en Chiclana (con María Aránzazu León Morillo a la coordinación), C.E.I.P. Encarnación Ruiz Porras en Marinaleda (con María Jurado Vázquez como coordinadora), I.E.S. Galileo Galilei en Dos Hermanas (y Beatriz Roldán Calletano de coordinadora), C.E.I.P. Clara Campoamor en atarfe (con Francisco Javier Valenzuela Sierra a la coordinación) y C.E.I.P. Ecoescuela La Inmaculada en Salar (con Miguel Sevilla Garrido de coordinador).

Han participado un total de 99 personas, entre ellas 78 chicas y chicos que han puesto al servicio del bien común sus aprendizajes y reflexiones en torno al confinamiento, y sus aportaciones para que la propuesta metodológica sea lo más útil y efectiva posible.

A todas estas personas gracias infinitas.



# ¿Con qué contamos?

A raíz del proceso anteriormente mencionado, integrando las propuestas y apreciaciones hemos generado:

- Itinerarios de participación, actividades a desarrollar adaptadas y cuaderno del alumnado para primaria:  
<https://lavidaelcentro-online.ecotonored.es/inicio-primaria/>
- Itinerarios de participación, actividades a desarrollar adaptadas y cuaderno del alumnado para secundaria:  
<https://lavidaelcentro-online.ecotonored.es/inicio-secundaria/>
- Y esta guía que tenéis ante vuestros ojos, y que plantea una serie de orientaciones básicas para profesorado y familias .

Todo el material lo encontrareis en una aplicación web, con interfaz propio e interactivo, y que permite entre otras cosas hacer seguimiento de los resultados obtenidos por el alumnado. Esta aplicación está inserta en la web del proyecto global, y su dirección web es:

<https://lavidaelcentro-online.ecotonored.es/>



**PARTICIPAR PARA PONER  
LA VIDA EN EL CENTRO**



PRIMARIA

SECUNDARIA



# Antes de continuar, respira... una reflexión

Debe quedar claro que nuestro objetivo no es incitar a la digitalización de la participación. Desde Ecotono, recomendamos encarecidamente que la opción digital sea siempre la última opción, de manera que, siempre que se pueda, la actividad presencial no debería ser simulada a través de medios digitales en ningún proceso participativo. ¿Por qué?

Aunque es cierto que a primera vista el medio online pueda ofrecer algunas ventajas –ganar proximidad con una juventud que socializa en entornos crecientemente virtuales, fomentar competencias digitales y ensayar un uso de las TIC alternativo–, también es cierto que sus desventajas son considerables. Además de que los niveles de atención disminuyen (sobre todo cuánto más dura la experiencia digital), aumenta la dispersión y se refuerzan las barreras de comunicación y las desigualdades generadas por las múltiples brechas digitales. Por no hablar de que, en el entorno virtual, los procesos deliberativos, el eje socioafectivo y la sostenibilidad ecológica son, entre otros ejemplos, aspectos que se ven gravemente alterados, por lo que hay que hacer un esfuerzo real por no abandonar estos ejes.

Por todo ello, consideramos que la pantalla de colores nunca debe sustituir al territorio y los cuerpos. En cualquier caso, el mejor de los usos de internet y las TICS, no será contemplado como una alternativa a lo presencial, sino como una suerte de complemento en aquellos aspectos que pueda reforzar la participación (mejorar la accesibilidad, superar distancias...).

**Dimensión política: contra el proyecto tecnocrático** (esto hace referencia a la creciente digitalización de la vida y de ámbitos cuya digitalización es innecesaria – ej.: educación web, salud digital, agricultura digital).

Generamos una relación de dependencia con la alta tecnología, es decir, una tecnología compleja que no puede ser fabricada, comprendida y gestionada autónomamente, sino que requiere de un saber experto y una fuerte infraestructura técnico–tecnológica

(ej.: extracción de minerales para fabricar un ordenador). Además, nos hacemos dependientes de la mediación tecnológica para llevar a buen término actividades cotidianas que antes podíamos hacernos sin hacer uso de la misma (ej.: organizarnos con un calendario físico vs. Google calendar).

Vemos cómo en las aulas se implementan asignaturas como TIC para ganar competencias digitales, pero creemos que antes que estas, el mundo por venir necesitará el desarrollo de competencias ecosociales y socioafectivas.

La digitalización está abocada al fracaso: contracción metabólica, picos de energía y crisis de materiales. El mundo por venir tendrá otro rostro al presentado por los tecno-optimistas y eco-modernos. Hemos de ver claro que la transición ecológica está reñida con la transición digital.

Nuestra apuesta no es principalmente por la democratización del acceso a estas tecnologías: que todo el mundo tenga internet, paliar la brecha digital... Sino tratar de propiciar una bajada masiva el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. La tendencia debería ser, bajo nuestro punto de vista, al fortalecimiento y generación de espacios donde la gente en general, y la muchachada en particular puedan interactuar, socializar, analizar y desarrollar propuestas que den soluciones creativas a las múltiples problemáticas microlocale-locales y globales a las que nos enfrentamos. Se trata de una vuelta de tuerca más: no extender el acceso/consumo de bienes y servicios que nos son dados, sino ganar autonomía sobre la producción de esos bienes y servicios: eso es lo radicalmente transformador y lo que quiebra las relaciones asimétricas de poder y dependencia. Entonces, podríamos preguntarnos ¿está teniendo todo el mundo acceso a estas tecnologías y software a nivel mundial, ¿Es siquiera posible?, ¿nos hemos para a pensar y averiguar cuanta energía ( que al fin y al cabo procede de combustibles fósiles es necesario para que se mantenga internet2. ¿qué redes de software libre se están produciendo? ¿cómo participar de esas comunidades que producen lo común mediante la acción misma de poner en común?.

Contra las grandes corporaciones que monopolizan y controlan los servidores y comercian con nuestros datos. Seguridad digital y respeto absoluto hacia quienes deciden no subordinarse a la invasión tecnológica. Hablamos de invasión porque, ¿quiénes, cuándo y cómo toman las decisiones tecnológicas? ¿Quién decidió que se investigaría sobre tecnología 5g y que esta se implementaría? ¿Quién sobre la

necesidad de dotar a las aulas de infraestructuras tecnológicas como proyectores y, a los profes y alumnos primero de ordenadores, luego de tablets? ¿somos conscientes de la creciente artificialización y digitalización de nuestros entornos? ¿cómo nos afecta? ¿nos afecta?

Tenemos alguna respuesta clara, pero sobre todo preguntas. Muchas preguntas y cuestionamientos frente a un proyecto político de imposición de tecnología que apenas encuentra detractores. Ni permanecemos impasibles—ante ni somos colaboradores—de este proceso. No abogamos por la digitalización de la educación y, el desarrollo de metodologías de participación online no pretende suplantar la participación presencial. Desarrollando esta propuesta hemos advertido algunas de las limitaciones con las que necesariamente esta metodología participativa contará, sobre todo a nivel socio–afectivo. Pero este límite no comporta para nosotras una carga axiológica negativa es decir, no lo valoramos como "malo", sino que lo contemplamos con la alegría de quienes reconocen que los procesos de reproducción material y simbólica de la vida jamás podrán verse completamente informatizados.

Ante esto, nuestra sugerencia es que entre el aislamiento total y la participación online, está claro que recomendamos los procesos participativos online, pero recordando que nunca podrán suplir a la presencialidad.

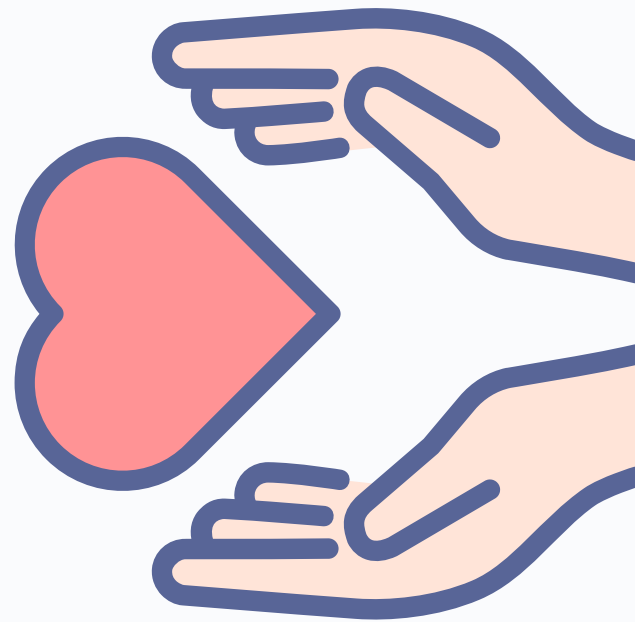


**Siempre que hagáis uso de la virtualidad os proponemos que hagáis al alumnado moverse, que se pongan cerca una planta y que le hablen, que interactúen con las personas integrantes de su familia, y que interactúen entre sí aun a través de la pantallita de luz y de color.... Cualquier recurso que permita naturalizar la desnaturalización extrema de los procesos on line**



# Le damos un enfoque socioafectivo y por qué

Es importante brindar apoyo socioafectivo en el ámbito educativo, con un enfoque centrado en el alumnado que propicie una formación más profunda y enlace el conocimiento con cualidades propias de las personas. Educar al alumnado desde el ámbito socioafectivo le ayuda a desarrollar pensamiento crítico, generando sus propios puntos de vista, dialogando con sus iguales y atreviéndose a no estar necesariamente de acuerdo con la opinión de las demás personas, incluso de la maestra/o.



Brindar apoyo socioafectivo ofrece al alumnado la oportunidad de discrepar, opinar, elegir y proponer siendo sujetos activos de su proceso de aprendizaje, y hacerlo en un entorno de seguridad en el que se sienta bien y acogido/a. Todo esto se multiplica cuando hablamos de procesos on-line.

Por esta razón, hemos optado proponer para el desarrollo y actividades, el enfoque socioafectivo como marco de trabajo, lo que supone experimentar y sentir los conflictos, dialogar y comprometerse, incorporando varios objetivos:

1. Generar un clima previo mediante algunos ejercicios de creación de grupo y de confianza en el grupo.
2. Partir de experimentar una situación (un juego, un acontecimiento, una escenificación, etc.).
3. Promover un proceso de discusión en el que se pone el énfasis tanto en el relato de lo sucedido como en la expresión de los sentimientos de los participantes.
4. Generalizar la discusión y poner en común algunas impresiones.
5. Tras la motivación de la experiencia vivida, se puede pasar a la información.

Además, se pueden aplicar estrategias específicas que buscan evitar o disminuir en las sesiones y en el aula en general, la frecuencia de estados emocionales negativos tales como el miedo, el aburrimiento, la ira y la vergüenza, fomentando a la vez los estados positivos tales como la relajación, el interés y el orgullo:

- Desarrollar e implementar una correcta presentación de los materiales para evitar la frustración, ansiedad y miedo.
- Crear una proximidad comunicativa y presencia social de la persona docente para relajación e interés.
- Personalización del curso y creación de la percepción del control para aumentar la sensación de orgullo en los estudiantes.
- Poner en funcionamiento una comunidad de práctica: foro de debate, revisión por pares, humor y elementos lúdicos tanto para la efectividad del proceso de aprendizaje para relajación.
- Establecer un aprendizaje situado para generar el interés.



# Claves para optimizar los procesos participativos on line

La participación online debe ser dinamizada como cualquier proceso participativo

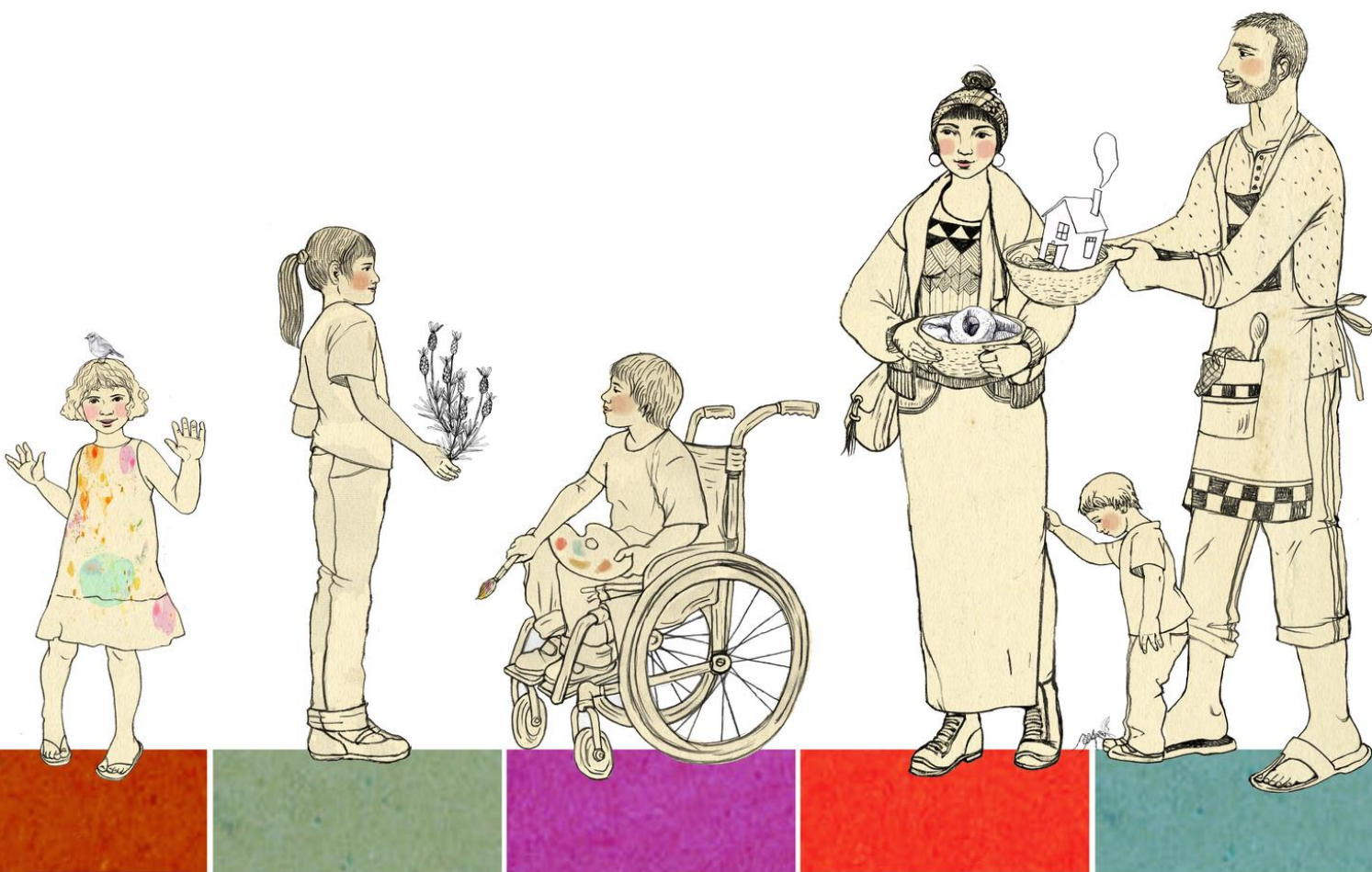
En Internet, a veces se confunde la interacción con la participación. A través de herramientas con las que interactuamos de alguna forma (clickar, seleccionar, responder...) podemos pensar que estamos participando. Pero, si a través de esa herramienta no se crean procesos colectivos de reflexión, de implicación de más personas, de toma de decisiones... no podemos hablar de una participación real que genere procesos transformadores.

Los procesos participativos a veces pueden ser divertidos, pero no todas las dinámicas o herramientas son participativas por el hecho de ser lúdicas. Debemos tener cuidado porque, a veces, bajo la ilusión de que una determinada innovación tecnológica parece aportar un cierto cambio o renovación en los modos de hacer, no nos percatamos de que en el fondo simplemente seguimos haciendo lo mismo, pero a través de herramientas digitales. La clave está en usar las herramientas TIC para intentar superar barreras que se dan desde lo presencial, como por ejemplo, implicar a todas las personas, de manera que cualquiera pueda aportar y participar en la toma de decisiones.... Sin olvidar que el mejor uso de las TIC no será nunca como alternativa o sustituto de la presencialidad, sino como una herramienta complementaria.

Debes saber que en los contextos online es aún más sencillo pasar desapercibido o dar rienda suelta a los egos. Además, es un contexto donde existe más ruido y distracciones que nos hacen

perder la atención antes; donde emergen nuevas desigualdades como las relacionadas con las brechas digitales (de acceso, conocimiento, etc) y donde se refuerzan e intensifican desigualdades preexistentes de otra índole, como social, racial o de género. Todo esto, unido a ocasionales problemas técnicos que puedan surgir durante el uso de los dispositivos o las herramientas, puede llegar a obstaculizar el correcto desenvolvimiento de los procesos de comunicación, deliberación y participación.

Por tanto, es importante que haya dinamizadores/as que se aseguren de facilitar la participación de todas las personas, de preparar previamente los soportes y herramientas que se vayan a usar en las sesiones online y procesos participativos, de recoger las principales aportaciones y de resolver problemas técnicos, entre otras cuestiones. Si alguien no ha realizado ninguna intervención, se le puede preguntar, facilitar diferentes vías como el chat...



# Programas sugeridos y por qué

## Herramientas TIC que puedes usar para dinamizar la participación online

No existe la mejor herramienta ni la herramienta ideal. A menudo tenemos unas expectativas exageradas en descubrir aquella herramienta que satisfaga todas nuestras necesidades, sea gratuita y fácil de utilizar. Pero no hay una herramienta ideal que valga para satisfacer las diferentes necesidades que tienen las diferentes personas.



La elección y uso de herramientas siempre requiere un mínimo de inversión de tiempo para probar y experimentar, descubrir sus características básicas, comparar con otras herramientas similares, enseñar y compartir su manejo con otras personas del equipo...

Apostamos por usar herramientas de Software Libre. Como entidades educativas jugamos un papel protagonista en la transformación y la construcción de la realidad que nos rodea. Y, con respecto al uso de las TIC, también debemos adquirir un compromiso social para fomentar un uso responsable y crítico de la tecnología. Además, la mayoría de herramientas de Software Libre son gratuitas y también nos evitará posibles problemas legales si no disponemos de licencias de los programas comerciales. En el listado de herramientas, te hemos marcado cuáles son libres para que las identifiques fácilmente. No obstante, también somos conscientes de la amplia implementación de software privativo que ya hay en los centros educativos y/o que ya conocemos su uso previamente. Por tanto, para facilitar la labor de dinamización online en el uso de herramientas, tampoco descartamos ninguna herramienta aunque se trate de software comercial.

Lo importante es que a través de las herramientas TIC que se vayan a usar, se ponga en foco en las posibilidades de participación del alumnado y supongan herramientas que sepamos utilizar para dinamizar dicha participación. Por lo tanto, en el listado de herramientas que vamos a proponer podrás encontrar tanto software libre como privativo.

Todos los recursos y herramientas aquí mencionadas son sólo algunos ejemplos. No se trata de usar o registrarse en todos. Cada organización y cada equipo de trabajo es diferente y tiene necesidades tecnológicas diferentes. Habrá herramientas que te valgan y otras que no. Y habrá herramientas que sobren y otras que falten. Por ello, aunque este listado recopila algunos recursos de utilidad, no supone una lista completa y te animamos a que sigas ampliándola con aquellas herramientas que mejor satisfagan tus necesidades. De algunas de ellas hemos grabado videotutoriales básicos que pueden ayudarte si nunca has usado estas herramientas. ¡Ánimo!

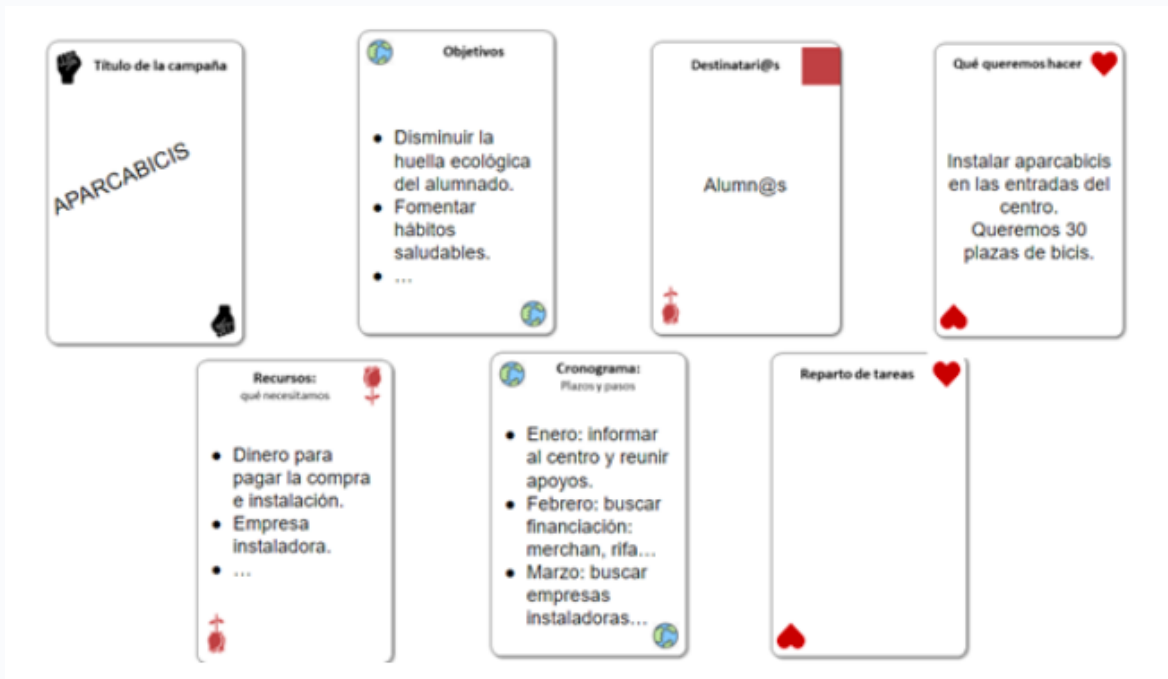
## Reuniones virtuales

- Zoom: <https://zoom.us/> (enlace a [videotutorial](#)). La versión gratuita permite reuniones virtuales de hasta 100 participantes y de 40 minutos de duración, sin posibilidad de grabar. Podemos usar reacciones, levantar la mano, usar un chat complementario, moderar a los participantes...
- Jitsi Meet (libre): <https://meet.jit.si/> (enlace a [videotutorial](#)). Una de las más fáciles de usar, gratuita y sin necesidad de registro. Se usa a través del navegador sin necesidad de instalar un software. Para crear una reunión sólo debemos crear una sala y compartir el enlace (que puede tener contraseña o no) con quiénes queramos. Sus principales características son: vista de hablante o cuadrícula, levantar la mano para pedir hablar, compartir pantalla, grabar la reunión, retransmitir en directo la reunión a través de Youtube...
- Google Meet: <https://meet.google.com/>. Permite videollamadas, llamadas de voz y un canal de chat en el que se puede escribir o pasar documentos. Actualmente también permite la creación de grupos o salas para debates simultáneos con los miembros de una misma reunión. Al estar

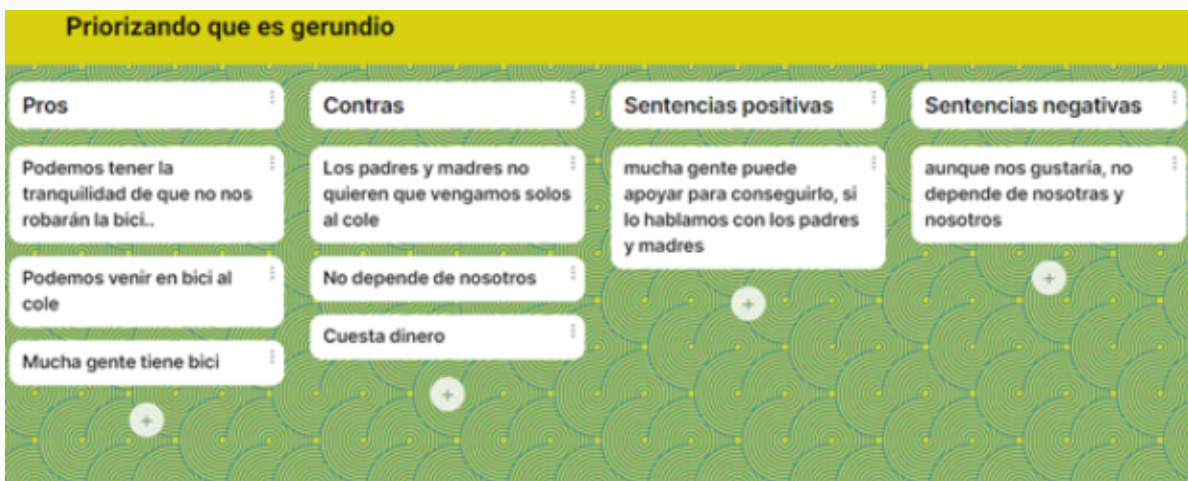
- dentro del ecosistema de Google, podrás usar este servicio de forma gratuita con una cuenta de Gmail. El acceso a las reuniones se realiza mediante invitaciones por correo electrónico, compartiendo el enlace a la reunión, o compartiendo un calendario de Google. La versión gratuita permite reuniones de hasta 16 participantes. Algunas opciones destacadas pueden ser: desenfocar el fondo, vista de hablante o cuadrícula, compartir pantalla...
- Microsoft Teams: [www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/group-chat-software](http://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/group-chat-software). Similar a Google Drive, un conjunto de herramientas para trabajar en equipo: crear y compartir documentos, realizar reuniones y videoconferencias, chatear... Tiene un tipo de cuenta educativa pensado para la gestión del aula y centros escolares. Su herramienta para videoconferencias incluye las principales opciones comunes a zoom o Google meet: moderar participantes, compartir pantalla, reacciones, levantar la mano, chatear...
- Talky.io: <https://talky.io/>. Similar a Jitsi.meet. Es muy cómoda y rápida de usar porque no requiere instalarla ni registrarse. Lo único que necesitas es indicar un nombre para la sesión y compartir con otras personas el enlace generado. Quien lo reciba y haga clic, luego simplemente tendrá que dar acceso en su navegador a que la aplicación haga uso de su cámara y micrófono, y ya estará lista para usarse.

### Compartir documentos o pad colaborativos

- Google Drive: <https://drive.google.com/> (enlace a [videotutorial](#)). Nos permitirá crear documentos de texto, presentaciones, hojas de cálculo y formularios. Para cualquiera de estas opciones podremos invitar a otras personas para ver o editar los documentos. Los archivos que se crean aquí se pueden editar por varios integrantes de un equipo simultáneamente y en tiempo real. Y podemos usar herramientas complementarias como chats, historial de cambios, comentarios... Por ejemplo, se puede usar para realizar la actividad denominada La Baraja de la Planificación:



- Framapad (libre): <https://framapad.org/es/> (enlace a videotutorial). Las contribuciones de cada usuario se indican con un código de color, aparecen en pantalla en tiempo real y se van grabando según se escriben. Nos puede valer para crear documentos simples, tomar notas, recoger ideas o recopilar información de forma colaborativa.
- Padlet: <https://es.padlet.com> (enlace a videotutorial). Es un mural interactivo que permite publicar, almacenar y compartir contenido multimedia. Puede utilizarse para hacer lluvias de ideas, trabajos en grupo, puestas en común.... Por ejemplo:



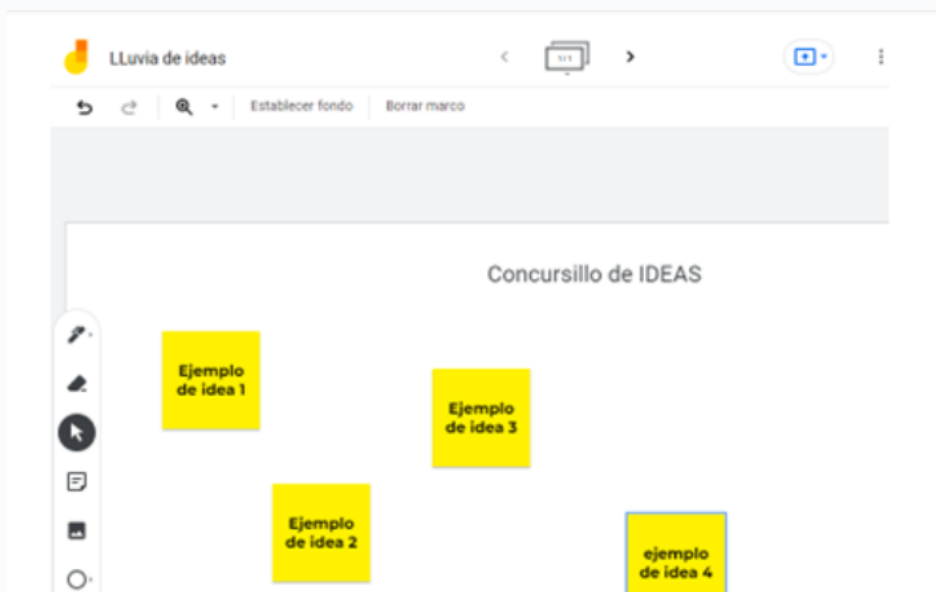


- Microsoft teams. Similar a Google Drive pero propiedad de Microsoft. Nos permite crear y compartir documentos, tener reuniones virtuales, chatear, compartir un calendario...

## Pizarras virtuales

Estas herramientas pueden servir para dinamizar dinámicas como lluvias de ideas, puestas en común, recogida de aportaciones...

- Devianr Art: <https://www.deviantart.com/muro> (enlace a videotutorial) . Dibujar a mano alzada. Por ejemplo, para los pictogramas de la dinámica Yo opino tu opinas o el Tenderete de propuestas.
- Fast Board: <https://fastboard.io/>. Se trata de una pizarra virtual que podemos compartir (por enlace o compartiendo nuestra pantalla) en nuestras reuniones o webinar para realizar anotaciones en directo, facilitar la participación, tomar notas... Creamos una pizarra, se genera un enlace que podemos compartir, y no requiere registro ni instalar nada.
- Google Jamboard: <https://jamboard.google.com/>. Integrada en Google, permite poner post-it, textos e imágenes. Se puede compartir en modo lectura y solo podría editar quién dinamiza compartiendo pantalla, o bien se puede compartir con permisos de edición para que cualquier persona con el enlace pueda realizar aportaciones. Podría valer para recogida de aportaciones, lluvias de ideas... Por ejemplo



- **IdeaBoardz:** [ideaboardz.com](http://ideaboardz.com). Para hacer lluvia de ideas o aportaciones simples en tarjetas visuales. Es sencilla y no requiere registro.

### Crear plantillas para crear contenidos

- **Canva:** <https://www.canva.com/es-es/>. Herramienta de diseño gráfico a través de plantillas prediseñadas. Nos permite diseñar infografías, líneas de tiempo, publicaciones para las redes sociales, carteles, folletos... Por ejemplo, se puede usar para dinámicas como las Líneas de Vida, o para producir llamativos carteles durante la campaña de sensibilización y activismo.
- **Genial.ly:** <https://genial.ly/es/>. Crear y compartir presentaciones visuales e interactivas. Permite introducir en ellas vídeos, textos desplegable, enlaces... y compartir online para las redes sociales, dentro de un curso virtual... También permite crear actividades como encuestas, preguntas, e incluso un scape room.
- **Pixton:** <https://www-es.pixton.com/>. Creación de cómics.
- **Mindmesiter** (<https://www.mindmeister.com/es/mind-map-examples>) y **Mindomo** (<https://www.mindomo.com/es/>). Creación de diagramas y mapas mentales.
- **Edición de video online.** Los siguientes editores online permiten las opciones básicas de edición de vídeo: cortar y unir vídeos, aplicar filtros, transiciones, añadir texto, poner música de fondo...
- **Youtube Studio.** Editor del propio Youtube.
- **WeVideo.** La versión gratuita permite editar vídeos de hasta 5 minutos y con una calidad máxima de 480p.
- **Typito.** Tiene un entorno similar a canva pero para la edición de vídeos.

## Encuestas y formularios sencillos

- Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/> (enlace a [videotutorial](#)). Permite presentar de forma pública y visual resultados de una encuesta simple en tiempo real. Se puede usar para hacer evaluaciones, recoger palabras clave, votaciones... Por ejemplo:



- ADoodle: <https://adoodle.org>

## Bancos de recursos

Los bancos de recursos son portales donde puedes descargar material como imágenes o música de dominio público o con licencia copyleft. Esto nos evitará posibles problemas legales relacionados con la propiedad intelectual y los derechos de autor en los materiales que usemos en nuestros diseños, páginas webs o blogs, vídeos, cursos... Podemos pensar en estos recursos para la creación de cortos y otros vídeos, diseño de cartelería, diseño de imágenes para redes sociales... durante las campañas de sensibilización y/o activismo.

- Descarga de fotos e imágenes:

[pixabay.com](http://pixabay.com)

[pxhere.com](http://pxhere.com)

[imagefinder.co](http://imagefinder.co)

[www.freeimages.com](http://www.freeimages.com)

- **Descarga de audio**

Biblioteca de audio de Youtube. Música y efectos de sonido.

dig.ccmixer.org. Música.

audionautix.com. Música.

www.purple-planet.com. Música.

www.flashkit.com. Efectos de sonido.

bbsfx.acropolis.org.uk. Efectos de sonido.

- **Descarga de vídeos:**

www.pexels.com/videos.

www.videvo.net.

www.vidsplay.com.

mazwai.com.

**Iconos, dibujos y otro material gráfico:**

www.flaticon.com

openclipart.org

- **Emoticonos:** <https://emojikeyboard.top/es/> – Listado de emoticonos para buscar, copiar y pegar.



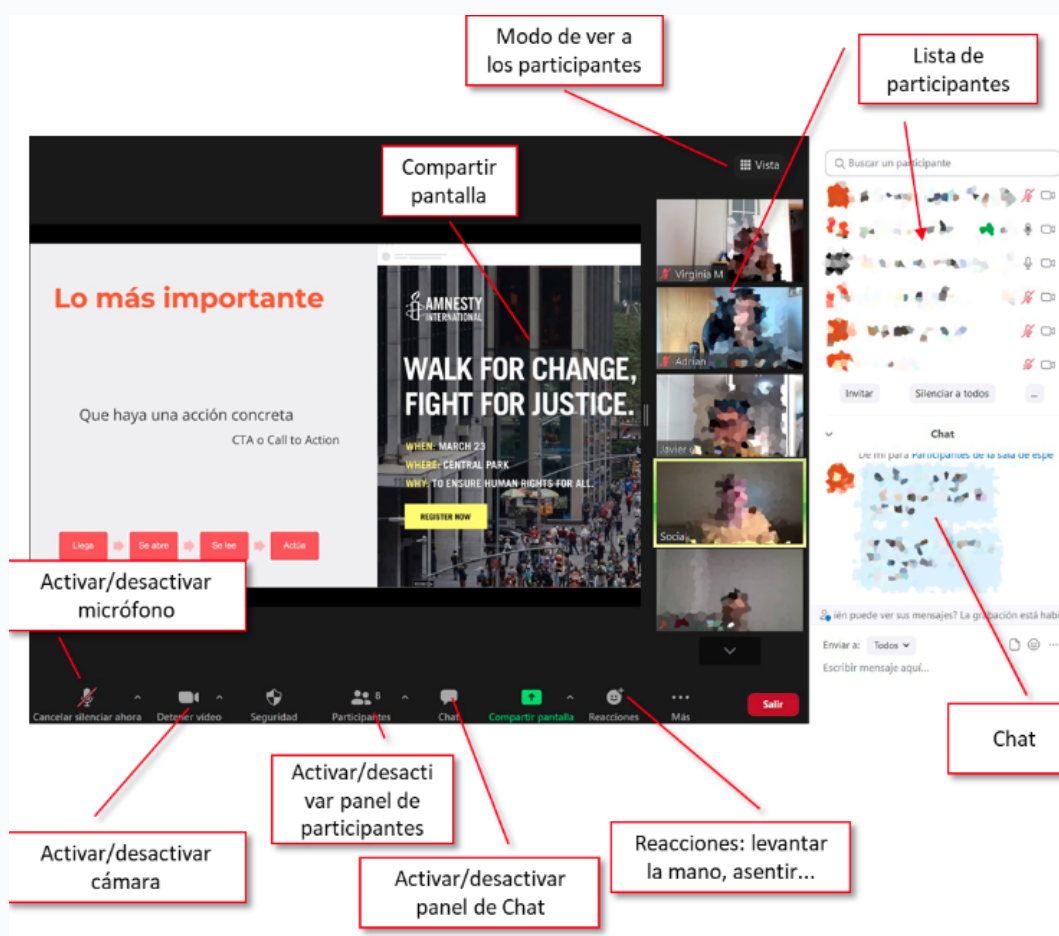
# Buenas prácticas para la participación en reuniones virtuales

- Breve guía para el uso de Zoom
- Buenas practicas para una correcta participación durante las reuniones online (participantes)
- Buenas prácticas para la dinamización de la participación en las reuniones virtuales (dinamizadoras/es)



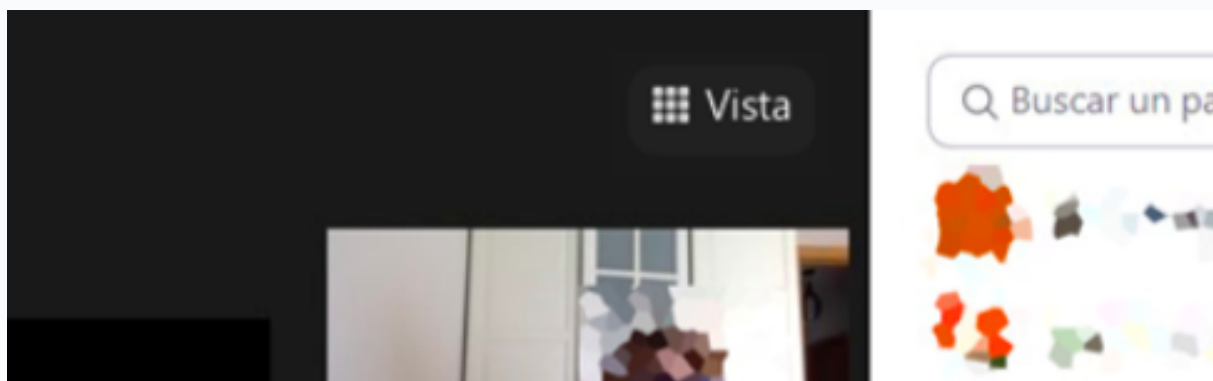
## Breve guía visual para el uso de Zoom

1) Echemos un vistazo general al entorno de zoom:



2) Y ahora, profundicemos un poco en cada una de sus opciones:

2.1) Vista de participantes. Puedes cambiar el modo de ver a todos los participantes a través del siguiente botón situado en la esquina superior derecha:



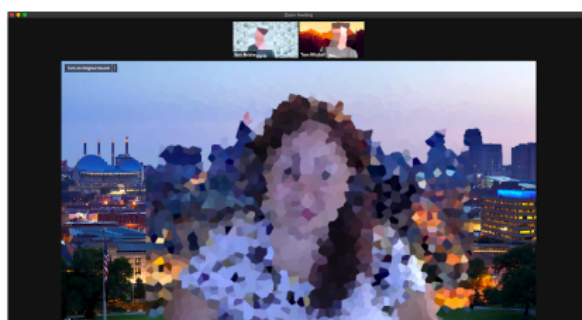
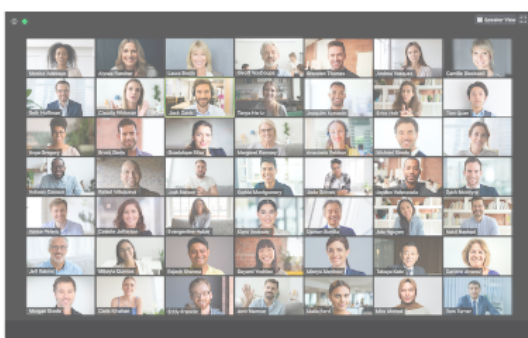
Estas son las opciones que puedes seleccionar:

#### Galería

Muestra una lista de l@s participantes en forma de cuadrícula. Es útil para saber cuánta gente está conectada e interactúan con todas las personas participantes, favorecer la participación...

#### Hablante

Muestra en primer plano a la persona que está hablando. Puede ser útil para webinar, dar protagonismo a un ponente, grabar la sesión sin que salga todo el grupo...

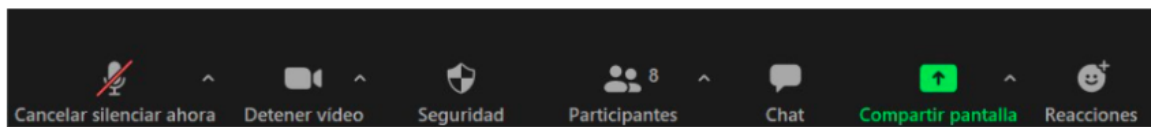


2.2) Mutear micrófono y cámara. Puede resultar de utilidad silenciarte si tienes ruido de fondo, u ocultar tu cámara si se graba la sesión y no quieres salir, o si se hace un descanso, te tienes que ausentar un momento para ir al servicio...



¡Importante!: Siempre que se pueda preferimos vernos las caras. Esto hace más humano el encuentro y nos ayuda a recibir feedback de como estáis en las reuniones. Igualmente, aunque se puede participar desde el chat, siempre es preferible participar hablando para ayudar a combatir la frialdad del trato online.

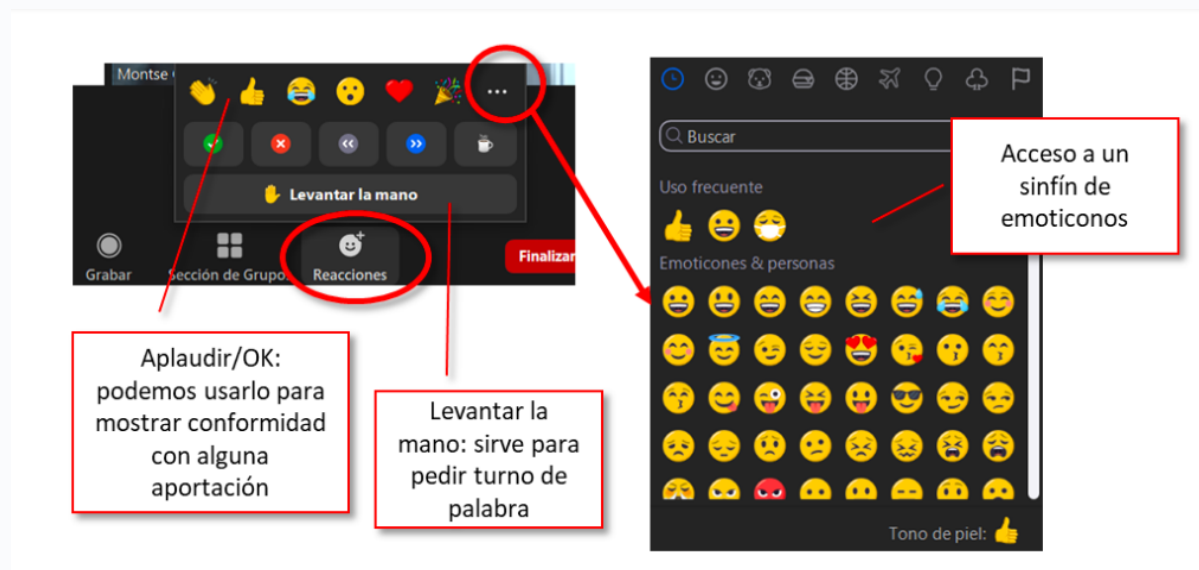
2.3) El chat. Puede ser otro espacio de participación para realizar aportaciones, plantear dudas, compartir enlaces...



Puedes escribir tus aportaciones de modo que sea visible para todas las personas participantes, u escribir un mensaje privado a alguna persona.

2.4) Reacciones. A veces puede ser de utilidad compartir junto con tu imagen algún emoticono para pedir turno de palabra, mostrar tu conformidad con alguna aportación... Las reacciones se muestran sobre la imagen de nuestro vídeo o foto.

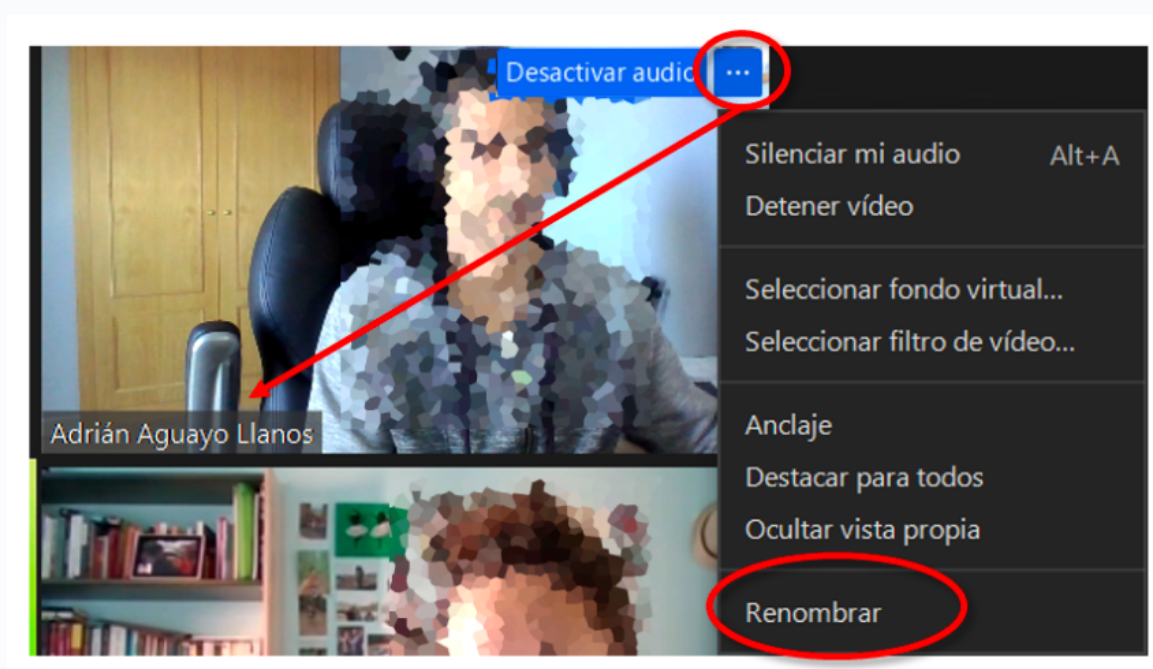
Las reacciones de mayor utilidad suelen ser:



## Buenas prácticas para una correcta participación durante las reuniones online (participantes)

Al igual que en los encuentros presenciales, tu participación es clave para el éxito de nuestros encuentros virtuales. Por eso, queremos comentarte algunas cuestiones importantes que debes tener en cuenta durante nuestras reuniones online.

Comprueba tu nombre. Para llevar un control de asistencia al descargar los datos de participación, así como que nos podamos dirigir a tí de la forma correcta, es bueno que junto a tu imagen aparezca tu nombre real.



Mejor si te vemos la cara. Sabemos que a veces puede darte corte que te veamos (y no nos engañemos, a veces nos conectamos a una reunión online y no queremos que se nos vea porque estamos haciendo otras cosas). Sin embargo, la participación online es más fría e impersonal que la presencial, así que todo lo que nos ayude a hacer nuestros encuentros virtuales más cercanos, más humanos, más informales... nos ayuda a conectar entre nosotr@s, conocernos, recibir feedback, ver vuestras reacciones en directo... Así que queremos verte la cara.

Aprovecha todas las opciones de participación (micro, chat, reacciones...). Para nosotr@s es importante contar con una participación activa por vuestra parte. Por eso, te animamos a usar las diferentes opciones de interacción y participación:



- **Micrófono.** Aunque puedas estar muteada para que no se cuele ruido de fondo, puedes activar el micro cuando quieras para realizar o contestar preguntas, participar en debates, matizar cualquier aportación... Aunque puedas participar a través del chat, siempre que puedas, preferimos que realices tus aportaciones de viva voz.
- **Chat.** Si no puedes activar el micro para hablar, puedes realizar tus aportaciones en cualquier momento a través del chat. Siempre habrá una persona revisando el chat para contestaros o compartir en alto vuestras preguntas o aportaciones.
- **Reacciones.** Además de lo anterior, puedes aprovechar las reacciones para pedir turno de palabra, aplaudir una aportación, mostrar tu conformidad... Aunque parezca una tontería, a veces este feedback es importante para ayudarnos a dinamizar la participación, y que podamos saber si algo se ha entendido o no.

Si puedes, usa auriculares con micrófono. Minimizará los ruidos de fondo, evitará retardos y ecos en el sonido, y nos escucharás mejor.

Levanta la mano cuando quieras participar. Para ayudarnos a tener un control de los turnos de palabra o que no se nos escape si nos quieres comentar algo, puedes levantar la mano en cualquier momento. De esta forma sabremos que quieres hablar y no se nos pasarán tus aportaciones.

### Buenas prácticas para la dinamización de la participación en reuniones virtuales (dinamizadores/as)

Empieza las reuniones con una breve presentación. Antes de iniciar la reunión deberás haber repartido algunos roles con tus compañer@s: Quien dinamizará la sesión, quién se encargará de estar pendiente del chat y dar acceso a las personas que se vayan conectando, quien dará ayuda técnica si hay problemas... Es recomendable que mínimo siempre haya dos personas, quien dinamiza y quien está de soporte y ayuda. Al principio de la reunión presenta a este equipo.

Explica brevemente el funcionamiento básico de la herramienta y las normas de participación. Al principio de la reunión, puede ser conveniente ofrecer algunas explicaciones iniciales sobre el uso de la herramienta en cuestión (opciones principales, configuraciones básicas, problemas comunes, como se puede participar a lo largo de un encuentro...), así como compartir breves tutoriales o manuales visuales de uso de la herramienta. También puedes tener tipificados los principales problemas y sus posibles soluciones a modo de "preguntas frecuentes".

Si se va a grabar la reunión. Debes avisar de esto, sobre todo si va a ver una difusión pública del vídeo, donde las personas tienen la opción de parecer o no. Si no va a ver una difusión pública es importante animar a que todo el grupo tenga la cámara activada para ayudar a una mayor participación y que el clima sea más humano y cercano. Es recomendable grabar la sesión en local en lugar de en la nube. La capacidad de almacenamiento de zoom es muy limitada y, además, podemos tener problemas técnicos que influyan en la grabación, como microcortes o caídas de la conexión.

Al igual que lo presencial, la participación online debe ser dinamizada. Piensa con antelación que preguntas plantearás en los debates, dinámicas de grupo vas a llevar acabo, herramientas y soportes de apoyo complementarios que vas a usar... Ten en cuenta, además, que en un contexto online es más fácil perder la atención, cansarse, distraerse con otras cosas... por lo que puedes mantener la atención buscando momentos de interacción como preguntas, debates, responder en el chat, aportar en un documento o panel online colaborativo.

Combina grupos grandes y grupos pequeños. Esto puede permitir trabajar por grupos y crear dinámicas de intercambios de conocimientos y experiencias como en una sesión presencial. Esta producción grupal puede ser presentada y comentada o complementada de nuevo en el gran grupo con todos los participantes. Esto permitirá a las personas asistentes aumentar su motivación, su implicación y la interacción. Gestionar la participación online en grupos grandes es más complicado que presencialmente, por lo que crear grupos pequeños también nos ayudará a dinamizar la participación. Si vas a crear grupos, es importante que las directrices y el trabajo este muy pautado, así como asignar a una persona de cada grupo el rol de moderador y de tomar notas para la puesta en común.

- Prepara la reunión con antelación. Como cualquier reunión, ya sea ésta virtual o presencial, para que sea efectiva debe contar con un orden del día, con los materiales de apoyo necesarios, con un turno de palabra y una moderación adecuada... Esto evitará perder tiempo con temas no contemplados, saltar de un tema a otro sin cerrar, facilita el turno de palabra, etc.
- Haz pruebas antes de la reunión. Esto evitará problemas o imprevistos que quiten tiempo de reunión o hagan de ésta una mala experiencia. Puedes probar antes con algunas personas el funcionamiento de la plataforma, sus opciones, o chequear el audio y el vídeo.
- En las sesiones online en directo no exceder las 2 horas. Por lo general, el tiempo de atención activa es menor y se producen muchas más distracciones e interrupciones. Si necesitas más tiempo, puedes planificar más sesiones repartidas en varios días. Si tienes que hacer sesiones más largas, deberás planificar dinámicas de grupo, debates, preguntas... y momentos de interacción para mantener la atención y hacer las sesiones más entretenidas.
- Utiliza el antes y después de cada sesión. Puedes aumentar la participación de las personas asistentes diseñando actividades previas y posteriores como la lectura de un material, realizar aportaciones previas en alguna plataforma, rellenar un formulario... que tengan que ver con los contenidos de la sesión.
- Abrir y cerrar con algo que sorprenda, divierta o emocione. Como en el offline, la primera y la última impresión son claves en cuanto a qué se va a llevar la gente a casa del taller. Ya que cosas como las presentaciones más formales ya se han hecho antes del taller, puedes aprovechar para abrir la sesión con dinámicas más divertidas que marquen el tono y despierten la curiosidad de la gente. De la misma manera, cerrar en alto, con algo breve pero divertido hará que la experiencia se recuerde como algo fresco, memorable y bien aprovechado.

# ¿Cómo usar la aplicación?

## Unas recomendaciones muy sencillas para usar la propuesta online de Participar Para Poner la Vida en el Centro

Antes de comenzar, queremos agradecer tu participación en el proyecto. Los contenidos que necesitarás están alojados en este sitio, por lo que es necesario que previamente te demos de alta en la aplicación y te proporcionemos las credenciales de acceso, que te serán enviados al correo electrónico que nos habrás proporcionado.

La dirección la propuesta online de PARTICIPAR PARA PONER LA VIDA EN EL CENTRO es la siguiente:

<https://lavidaenelcentro-online.ecotonored.es/>



The screenshot shows the website interface for 'PARTICIPAR PARA PONER LA VIDA EN EL CENTRO'. At the top, the browser address bar displays 'lavidaenelcentro-online.ecotonored.es'. The main content area features a central title in red: 'PARTICIPAR PARA PONER LA VIDA EN EL CENTRO'. Below the title is the 'EcotonO' logo, which consists of a stylized blue and white icon above the text 'EcotonO'. Underneath the logo are two buttons: a red one labeled 'PRMARIA' and a blue one labeled 'SECUNDARIA'. On the left side, there is a black and white illustration of a young boy with a backpack, with three colorful keys (purple, red, green) floating around him. On the right side, there is a colorful illustration of a woman with red curly hair, wearing a blue top, holding a small white object, standing next to a tall, multi-story building with many windows and balconies.

EcotonO S.Coop.And. de Int. Social

Escoge el itinerario que desees en función de tu perfil de docente.

**ITINERARIO ONLINE PRIMARIA**

- INSTRUCCIONES DE USO PARA EL PROFESORADO Y FAMILIAS
- ITINERARIO DIDÁCTICO PARA EL PROFESORADO
- ACTIVIDADES
- CUADERNO DEL ALUMNADO

**ITINERARIO ONLINE SECUNDARIA**

- INSTRUCCIONES DE USO PARA EL PROFESORADO Y EL PAPEL
- ITINERARIO DIDÁCTICO PARA EL PROFESORADO
- ACTIVIDADES
- CUADERNO DEL ALUMNADO

Logos: Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo, Consejo de la Presidencia Interinstitucional, Dialogo Society Sinergia Administrativa, Economía, INCO ITINERARIO ONLINE SECUNDARIA

Los Itinerarios didácticos de docentes se corresponden – literalmente– con los documentos para docentes que han sido desarrollados para el proyecto. De esta manera, puedes acceder al contenido desde la web, capítulo por capítulo, o directamente desde el documento electrónico.

Desde el escritorio de docentes puedes acceder todos los contenidos

**ITINERARIO ONLINE PARA EL PROFESORADO**

**3ER CICLO DE PRIMARIA**

*Línea 1. Nos organizamos online para desarrollar una campaña de sensibilización*

**ENTRAR**

**ITINERARIO EN PDF**

**VOLVER AL INICIO**

**Índice de contenidos**

- Inicio itinerario Primaria
- 01 – Abordaje de la temática
- 02 – Mi / Nuestra relación con el tema
- 03 – Elaboración de ideas / propuestas
- 04 – Planificación
- 05 – Ejecución y Gestión
- 06 – Evaluación

**PARTICIPAR PARA PONER LA VIDA EN EL CENTRO**

Cada tema del itinerario que verás en la pantalla se corresponde con el tema análogo del documento.

En cada tema hay enlaces internos que te guiarán por los diferentes recursos del proyecto. El botón superior izquierdo (índice) te conducirá por los distintos temas del itinerario didáctico.

Al igual que los temas del itinerario docente, las actividades para cada nivel educativo se pueden encontrar en el índice de contenidos. Cada actividad contiene enlaces internos a los temas, y un botón de descarga de la ficha correspondiente

Actividad 00

# ¡QUÉ PLANTA TENGO!

PRIMARIA

ACTIVIDADES

INICIO

ACTIVIDADES

### Tipología

Desde los 9 a los 99 años

### Edad

Socioafectiva

### Breve descripción

Educar al alumnado desde el ámbito socioafectivo le ayuda a desarrollar pensamiento crítico, generando sus propios puntos de vista, dialogando con sus iguales y atreviéndose a no estar necesariamente de acuerdo con la opinión de las demás personas, incluso de la maestra/o. Brindar apoyo socioafectivo ofrece al alumnado la oportunidad de discrepar, opinar, elegir y proponer siendo sujetos activos de su proceso de aprendizaje y hacerlo en un entorno



Objetivos

El último tipo de contenido de la aplicación para desarrollar en el aula es el Cuaderno del Alumnado, un formulario tipo encuesta, que genera un documento que puedes trabajar en clase o fuera de clase, ya que, a su vez, una vez descargado, puede seguirse completando.

El formulario consta de 14 páginas con diferentes tipos de preguntas (marcar casillas, respuesta corta, respuesta más extendida) y sólo tiene un campo obligatorio: el nombre, usado para nombrar el documento que se descargará, y alternativa-mente, una dirección de correo electrónico.

## CUADERNO DEL ALUMNADO PRIMARIA

- Página 1
- Página 2
- Página 3
- Página 4
- Página 5
- Página 6
- Página 7
- Página 8
- Página 9
- Página 10
- Página 11
- Página 12

**Página 1**

### ¿CÓMO USAR ESTE CUADERNO?

Os damos la bienvenida a este ¿cuaderno de notas? ¿Congelador de recuerdos? ¿Máquina del tiempo? En fin, un artefacto que os acompañará durante todo el proceso de Participar para poner la vida en el centro. Podréis daros tiempo para sentir, reflexionar y hacerlo propio al compartir en él vuestras experiencias a lo largo de cada una de las fases del proyecto

Recuerda las fases del proyecto son:

1. ABORDAJE DE LA TEMÁTICA
2. MI RELACIÓN CON EL TEMA
3. ELABORACIÓN DE IDEAS Y PROPUESTAS
4. PLANIFICACIÓN
5. GESTIÓN-EJECUCIÓN



