



# Paqllat

## Módulo 2

**+Comunicación y  
trabajo colaborativo**

*Guía para el maestro*



La educación  
es de todos

Mineducación

aprender  
digital

**CONECTADOS  
CON EL  
APRENDIZAJE**

# Índice

03	—	+	<b>Hacia nuevas conexiones</b>
04	—	+	<b>Cerca en la distancia</b>
04	—	+	<b>Herramientas digitales</b>
05	—	+	<b>Una señal</b>
06	—	+	<b>Padlet</b> Descripción general Ficha descriptiva Criterios de decisión
		+	
07	—		<b>Un camino</b>
		+	
13	—		<b>Un reto</b>
		+	
14	—		<b>Un momento</b>
		+	
15	—		<b>Una idea</b>
		+	
15	—		<b>Un ejemplo</b>
		+	
16	—		<b>Otras herramientas digitales</b>

---



## Hacia nuevas conexiones

Viajes al centro de la Tierra y al fondo del mar. Vueltas por el universo y por la ciudad. Poemas, cuentos y rondas. Retos matemáticos y experimentos. Debates y mesas redondas. Los encuentros entre los estudiantes y nosotros, los docentes, pueden ser tan variados como la creatividad lo permita. En medio de la crisis sanitaria generada por el COVID-19, la imaginación no se detiene y la distancia física no nos limita: somos cientos de educadores que continuamos en la misión de inspirar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los rincones de Colombia.

Además de nosotros, también los estudiantes, directivos, familiares y cuidadores han acelerado el tránsito hacia el uso de tecnologías en la educación para responder al ritmo que marcan los cambios globales y locales a raíz de la pandemia. Los procesos de enseñanza y aprendizaje están en evolución; nuestras ideas y determinación son esenciales para construir experiencias significativas.

Mientras enseñamos, podemos despertar la curiosidad y detonar preguntas a través del uso de herramientas que nos permitan adaptarnos al proceso de aprendizaje activo desde casa. Podemos probar y repetir una serie de pasos, esperar pacientemente un resultado, experimentar lo desconocido, crear con otros, borrar y volver a intentar.

Para acompañarnos en este camino, el Ministerio de Educación propone una estrategia con una serie de herramientas digitales, las cuales permiten desarrollar actividades propias de la escuela y vincular recursos educativos digitales seleccionados de acuerdo con las necesidades de nosotros, los docentes, y las del resto de la comunidad educativa. Para su recopilación, el Ministerio se orientó por criterios técnicos, pedagógicos y de diseño, los cuales posibilitan que estas sean de fácil acceso y permiten su adaptación en la comunidad docente. Cada módulo nos presenta dos herramientas digitales a través de un video y un documento que describe sus principales características y muestra cómo podemos usarlas para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Todas ellas tienen una versión gratuita, están disponibles en español y son de fácil instalación. Asimismo, permiten el diseño y enlace de contenidos, la interacción entre usuarios y la presentación de temas de forma simple, amigable y dinámica. Su diseño, por su parte, facilita la lectura, uso e interactividad.

Es importante que entendamos esta estrategia como parte de otras desarrolladas en paralelo y que reconozcamos sus limitaciones para incluir poblaciones con acceso y conectividad restringida o inexistente, especialmente en contextos rurales.

Esperamos que estos contenidos sean útiles para acompañar nuestra labor docente, que las conexiones se multipliquen y las emociones viajen por cables y pantallas.

## Cerca en la distancia

Mensajes claros y conversaciones oportunas son fundamentales para lograr una comunicación fluida. Explicaciones, preguntas, felicitaciones y recomendaciones pueden intercambiarse a través de textos, audios y videos.

El trabajo colaborativo, una de las competencias potenciadas por la escuela, continúa realizándose mientras nos encontramos en la distancia. Las creaciones conjuntas y el intercambio de ideas pueden darse virtualmente para fortalecer el proceso de aprendizaje.

En este módulo conoceremos dos herramientas, *Padlet* y *WhatsApp*. Estas nos pueden facilitar la interacción con niños, niñas, adolescentes, jóvenes, familiares, cuidadores y otros docentes a lo largo del proceso de aprendizaje.

*Padlet* funciona como un tablero virtual, en el que varias personas pueden intervenir al mismo tiempo. Es una herramienta digital versátil que podemos adecuar a temas diversos y usar con estudiantes de diferentes edades. *WhatsApp* es una aplicación de mensajería instantánea que muchas personas usan para la comunicación personal y laboral, cuyas funciones se pueden adecuar a las necesidades del contexto educativo.

Este documento incluye una descripción general de la herramienta digital y una sección que nos guiará por sus usos principales, a la que hemos llamado **Un camino**. A continuación, encontraremos cuatro secciones con actividades que podemos incluir como experiencias dentro de la planeación y el desarrollo de las clases. **Un reto**, es una actividad para romper con la rutina y propiciar un acercamiento con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. **Un momento** sugiere que hagamos una pausa en medio de las

labores para descansar, estirar y recargar energías.

**Una idea** hace referencia a propuestas puntuales para usar las herramientas digitales. También encontramos la sección **Un ejemplo**, que nos servirá como modelo para la planeación de una actividad usando la herramienta digital.

Las actividades incluidas son referencias usadas en el contexto educativo, pero han sido seleccionadas y adaptadas al objetivo de este material.

## Herramientas digitales

Las herramientas digitales son todas aquellas plataformas o software que pueden usarse por medio de computadores o dispositivos móviles y que nos permiten realizar una gran cantidad de tareas como construir contenidos, comunicarnos, hacer planeaciones, seguimientos o evaluación de procesos. En estos documentos encontraremos algunas herramientas que desde su creación fueron diseñadas para la educación y otras que, si bien no fueron pensadas para el contexto escolar, sí permiten el uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para hacer de las clases un ambiente activo, dinámico, divertido y eficaz para la construcción de conocimientos.

Una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas en el contexto educativo es la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades en niñas, niños, adolescentes y jóvenes partiendo de la alfabetización digital y de la creatividad para proponer otras formas de interactuar con la virtualidad.

Tengamos presente que a través de las herramientas digitales podemos vincular los denominados Recursos Educativos Digitales, RED<sup>1</sup>, materiales cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa que apunta al logro de objetivos de aprendizaje respondiendo a unas características didácticas propias del aula. Los RED están hechos para:

- + Informar sobre un tema
- + Ayudar en la adquisición de un conocimiento
- + Reforzar un aprendizaje
- + Remediar una situación desfavorable
- + Favorecer el desarrollo de una determinada competencia
- + Evaluar conocimientos

A través de los RED podemos vincular imágenes, videos, simulaciones, tutoriales, laboratorios virtuales y páginas web disponibles en múltiples portales. Además, podemos sumar aprendizajes propios que surgen desde nuestra práctica.

Estos recursos permiten pensar una educación diversa. Nosotros, los docentes, podemos innovar en nuestra práctica con lo que tenemos a disposición. Exploremos este documento y conectémonos con otras formas de vivir el aprendizaje a través de la virtualidad.

## Una señal

Aquí encontraremos posibilidades para pensarnos como artífices de prácticas educativas genuinas, diversas y creativas que buscan construir experiencias memorables para nuestros estudiantes por medio de la enseñanza.

Es necesario que seamos conscientes de que esta crisis limita de manera significativa el desarrollo de los contenidos del plan de estudios, el cual fue concebido para llevarse a cabo de manera presencial, en tiempos y circunstancias normales. Además, debemos comprender que las familias pueden acompañar a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes a trabajar algunos aspectos, pero que la familia no reemplaza la escuela y, por tanto, no le corresponde el desarrollo estricto de un plan de estudios<sup>2</sup>.



1. Manual para el docente digital. Convenio Andrés Bello. Disponible en: [http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual\\_Docente\\_Digital.pdf](http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual_Docente_Digital.pdf)

2. Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones para directivos docentes y docentes. Sector educativo al servicio de la vida: juntos para existir convivir y aprender. Disponible en: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-394577\\_recurso\\_3.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-394577_recurso_3.pdf)

# Padlet

*Padlet* es una plataforma que permite crear tableros colaborativos (espacios virtuales dispuestos a modo de pizarra sobre los cuales podemos interactuar), posibilitando espacios de encuentro entre niños, niñas, adolescentes y jóvenes para compartir e idear actividades. Además, permite compartir recursos multimedia como videos, audios, fotos o documentos. Esta herramienta digital cuenta con diferentes formatos de presentación y organización de la información que pueden variar de acuerdo con las preferencias de sus usuarios.

## Dirección Web

<https://es.padlet.com/>

## Posibilidades para la labor docente

- + Trabajo colaborativo entre niños, niñas, adolescentes y jóvenes
- + Diferentes formatos de trabajo de acuerdo con los intereses didácticos
- + Vínculo de material adjunto en diversos formatos: imágenes, documentos o videos
- + Espacio de discusión y creación para la conexión de ideas
- + Intercambio de información del curso o seguimiento de avances en procesos educativos
- + Conexión de los cuadros para hacer agrupaciones y moverse a través del tablero virtual

## Accesibilidad

- + Requiere cuenta de correo (Gmail, Outlook) o cuenta de Apple
- + Su versión gratuita permite el uso de hasta tres tableros y el tamaño límite de los archivos es de 10 MB

## Especificaciones técnicas

- + Aplicación para celulares y tablets
- + Requiere 38 MB libres en el dispositivo

### Sistemas operativos

- + Windows 7 y más reciente
- + Mac OS X 10.10 y más reciente
- + Linux - Chrome OS

### Navegadores

- + Acceso desde los siguientes navegadores web y móviles:

- |                            |                                   |
|----------------------------|-----------------------------------|
| • Google Chrome (v64)      | • Opera                           |
| • Safari (11.0 y superior) | • Safari móvil (iOS 6 y superior) |
| • Firefox (58 y superior)  | • Chrome móvil en Android Jelly   |
| • Borde                    | Bean (4.1 y superior)             |

- + El servicio no está garantizado en Internet Explorer. Se recomienda usar Edge, el último navegador de Microsoft

### Dispositivos

- + Kindle (debe ejecutar Android 4.1 o superior para descargar la aplicación)
- + Dispositivos iOS (iPad / iPhone)

**Criterios de decisión**

- Fácil navegación
- Uso gratuito
- Sirve para todas las asignaturas
- Disponible en español
- Posibilita la inclusión
- ✕ Versión Off-line
- Interacción
- Autonomía en el uso
- Accesibilidad en diferentes dispositivos
- Compatibilidad con otros formatos

## Un camino

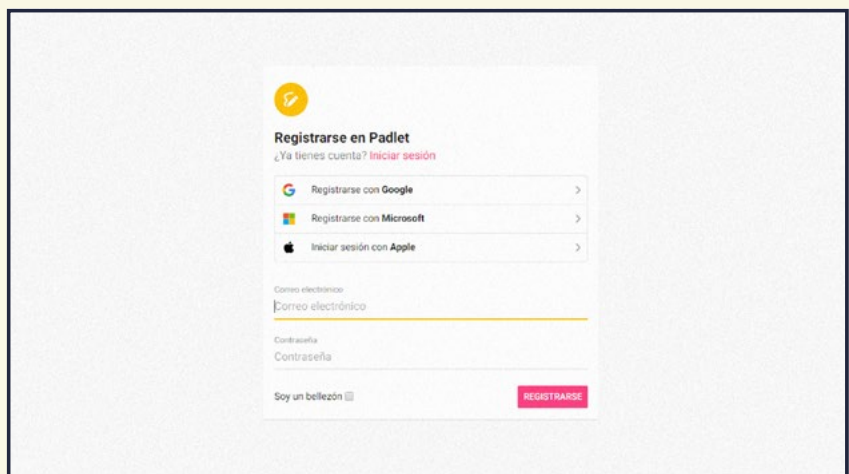
A continuación vamos a ver, paso a paso, la forma de utilizar esta herramienta.



### 01

#### Crear una cuenta

En nuestro navegador de preferencia, ingresamos el enlace <https://es.padlet.com/> y accedemos a la página principal de la herramienta Padlet. Comenzamos dando clic en el botón **Registrarse**.  
+ En caso de ya tener una cuenta, damos clic en **Iniciar sesión** y continuamos en el paso 3.



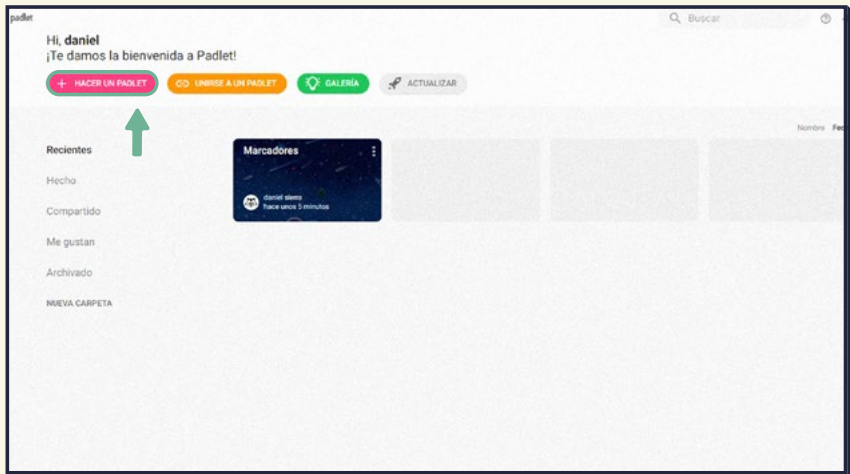
### 02

Llegamos a la página de inicio de sesión, donde encontramos cuatro formas diferentes de registro: 1. Cuenta de Google; 2. Cuenta de Microsoft; 3. Cuenta de Apple; y 4. Correo personal o nombre de usuario y contraseña. Escogemos una de ellas y damos clic en **Registrarse** para continuar.



### 03

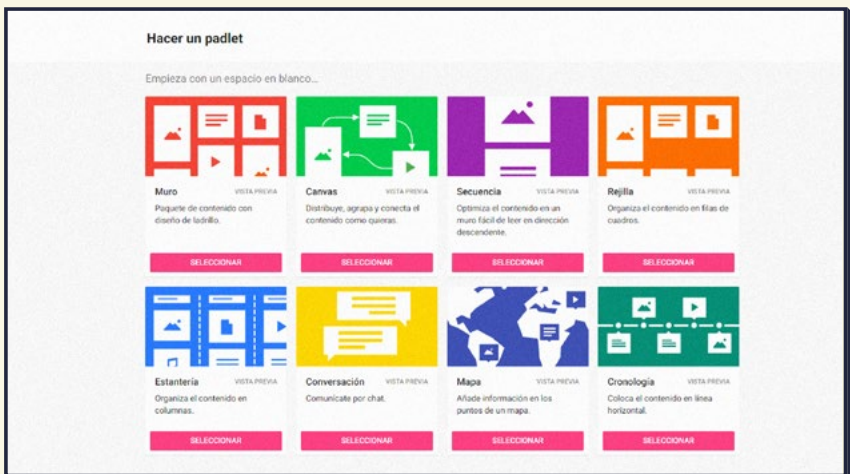
Ahora aparecen los dos tipos de cuenta entre los cuales es posible elegir. Aquí seleccionamos la opción de la izquierda, Basic, la cual es totalmente gratuita y además nos permite tener tres tableros y subir archivos de máximo 10 MB. Damos clic en el botón **Seleccionar** para finalizar el proceso de registro.



### 04

#### Crear y subir contenido

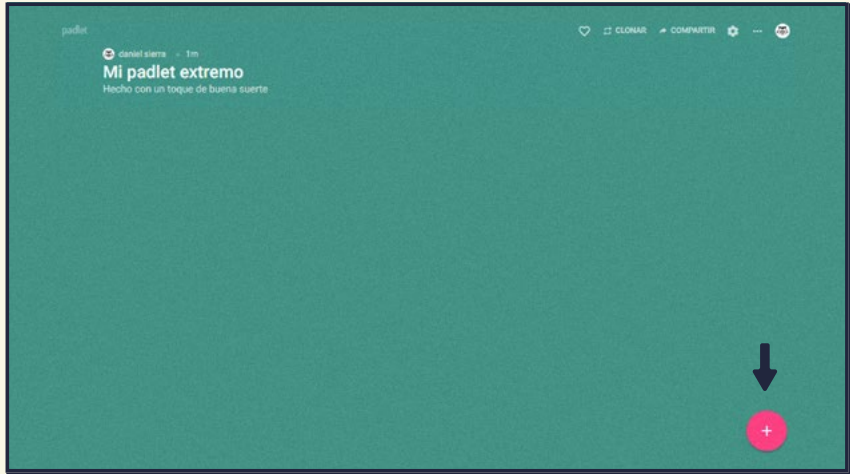
Una vez finalizado el registro, aparece el menú principal de *Padlet*, donde podemos crear nuevos espacios de trabajo. Damos clic en **Hacer un Padlet**.



### 05

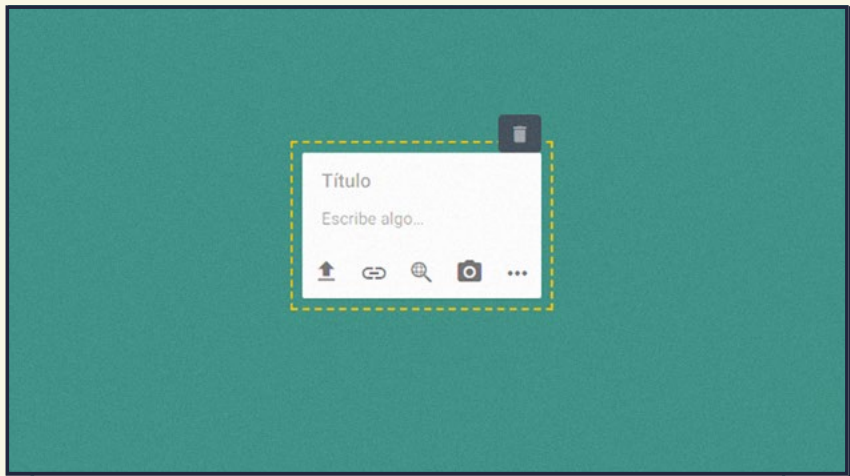
Ahora, aparece un nuevo menú, en el cual podemos seleccionar diferentes estilos de plantillas para nuestro espacio de trabajo. Podemos dar clic en **Vista previa** en cada uno para tener un ejemplo de cómo se ve. Para elegir el preferido, damos clic en el botón **Seleccionar**. Como ejemplo, vamos a escoger el espacio **Canvas**.









## 06

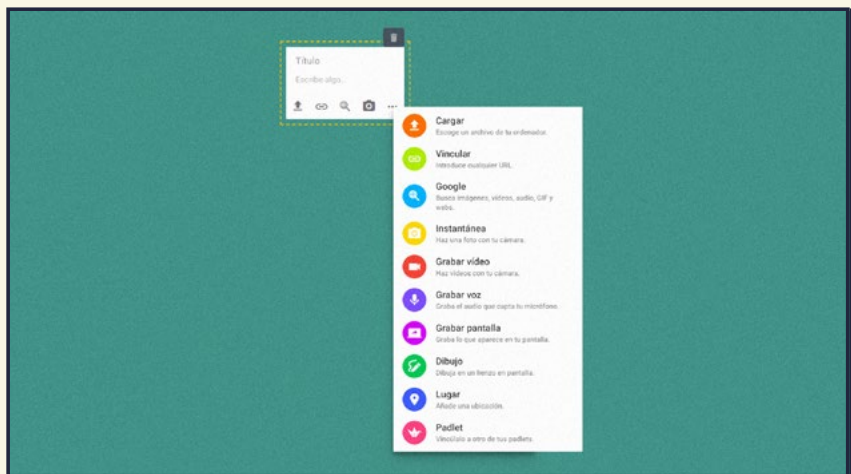
A continuación, se abre un espacio con una imagen de fondo aleatoria. Damos clic en el botón más + ubicado en la parte inferior derecha.




## 07

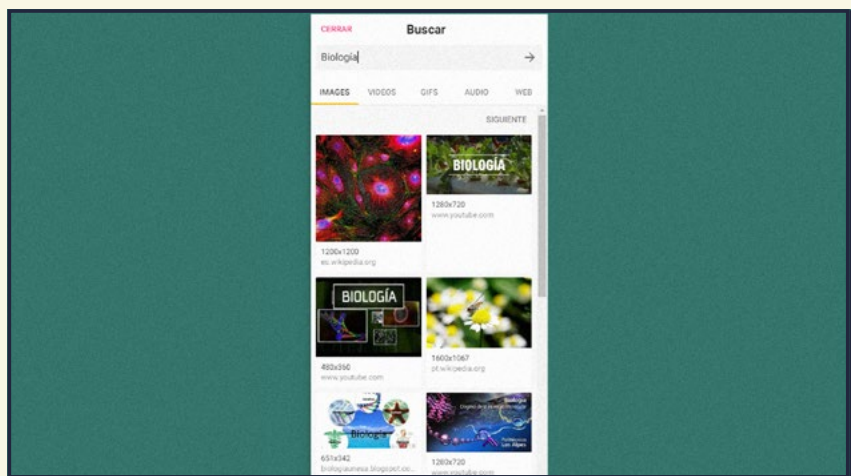
Ahora, vemos un recuadro que corresponde al espacio para nuestro contenido específico. Podemos ponerle título y escribir un texto. Además, podemos subir archivos de nuestro computador , vincular enlaces de páginas útiles , buscar en línea imágenes o documentos , tomar fotos , entre muchas otras opciones.

\*\*\* **Nota:** cada cuadro corresponde a una acción específica. Así, cada participante puede adicionar, mover o modificar nuevos cuadros de acuerdo con la actividad propuesta por el docente.



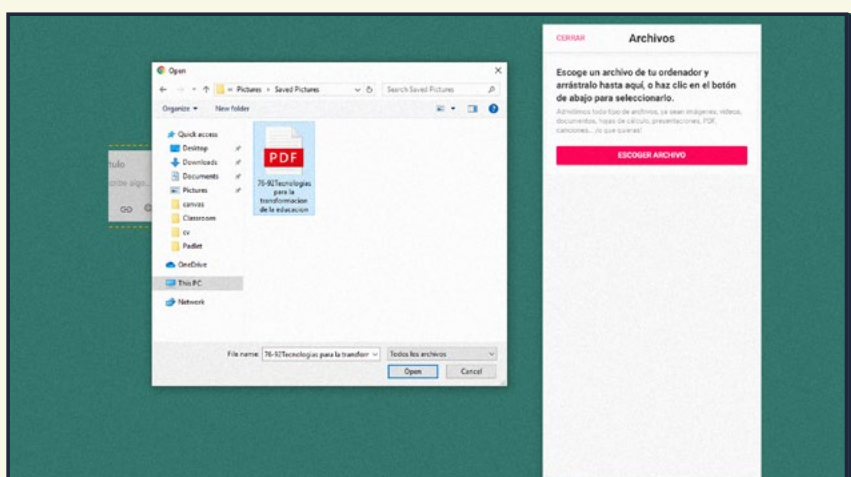
## 08

Dando clic en los tres puntos ubicados en la parte inferior del recuadro ... expandimos las opciones, y con el ícono  podemos eliminar nuestra nota o publicación.



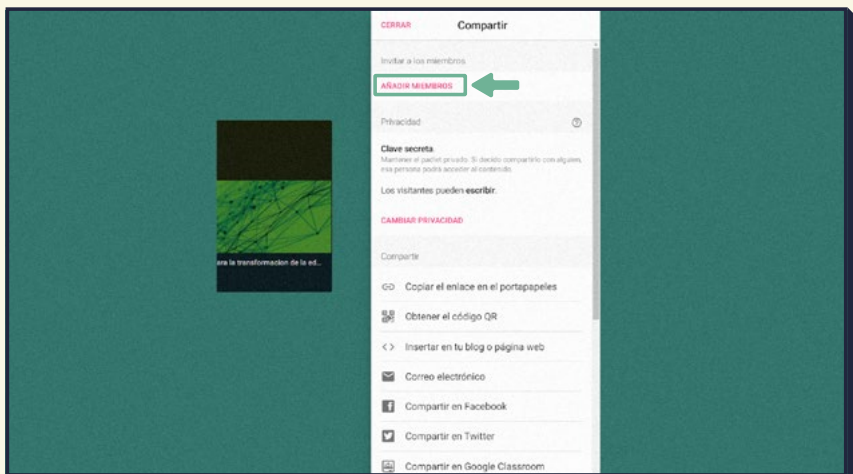
## 09

A manera de ejemplo, vamos a buscar un recurso en línea dando clic en **Google**. A la derecha, aparece una ventana donde podemos buscar, según nuestro interés, imágenes, videos, GIFS, audios o páginas web. Para finalizar, damos clic en el resultado seleccionado.



## 10

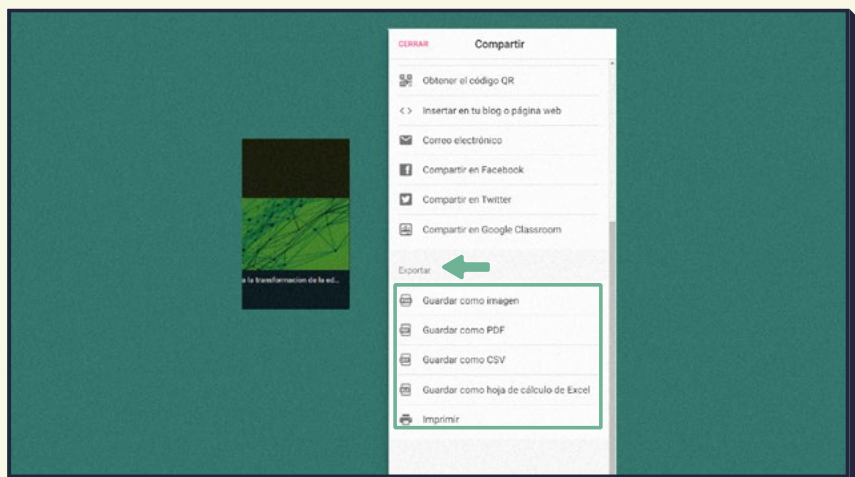
Otra opción permite subir archivos desde nuestro computador. Para ello, damos clic en **Cargar** y luego en el botón **Escoger archivo** que vemos a la derecha. Buscamos en nuestro computador el archivo que queremos subir, lo seleccionamos y damos clic en **Abrir** para incluirlo en nuestro recuadro de contenido.



# 11

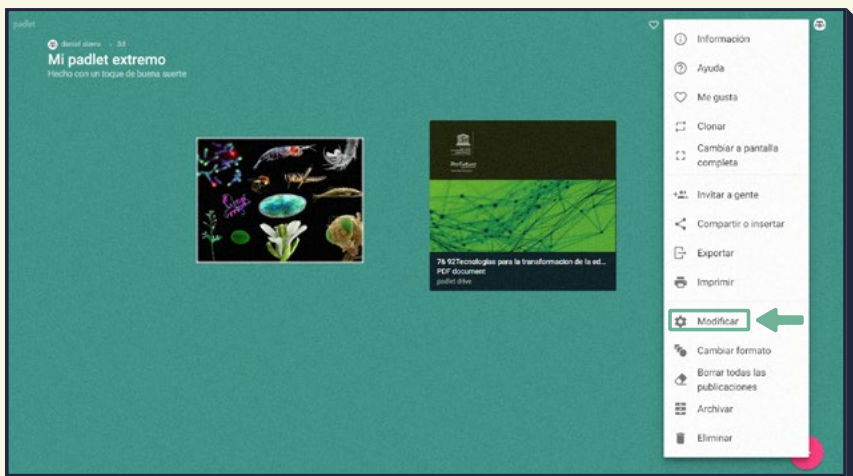
## Compartir y agregar miembros

Arriba y a la derecha de la pantalla de trabajo principal encontramos el ícono ➔. Al darle clic aparecen las opciones para enviar nuestro tablero por diferentes medios: podemos copiar el enlace para compartirlo por un chat o por correo electrónico, subir nuestro trabajo en Facebook o elegir otra de las opciones disponibles. En **Añadir miembros** podemos invitar a nuestros estudiantes por medio de sus correos electrónicos.



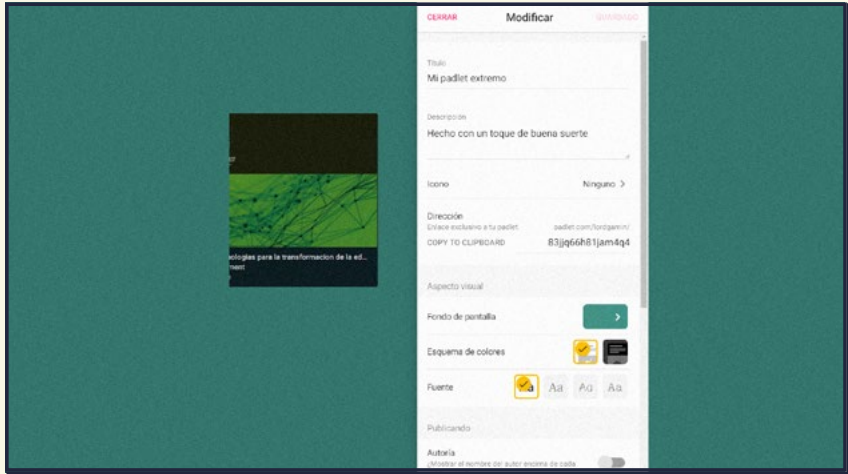
# 12

Al bajar en este mismo recuadro, encontramos las opciones para **Exportar** el tablero. Así, podemos realizar seguimientos o generar una bitácora virtual que compile las actividades realizadas por los estudiantes.



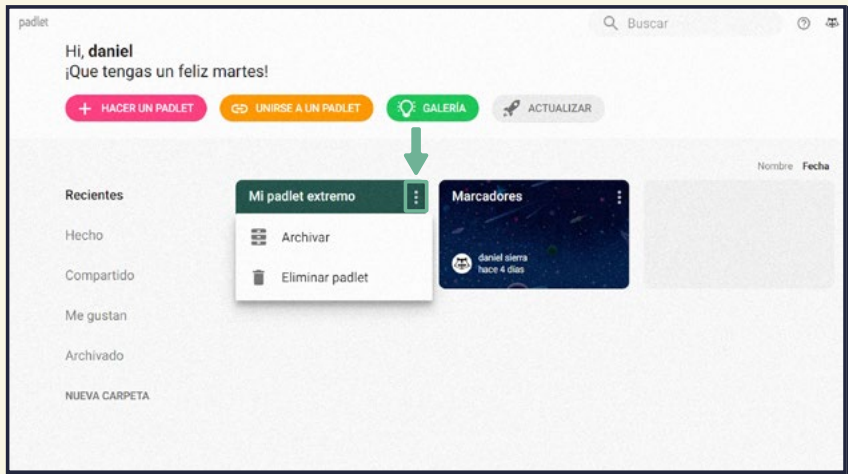
# 13

Nuevamente, en el espacio de trabajo buscamos el ícono ... que está en la parte superior derecha y desplegamos el recuadro con las diferentes opciones. Damos clic en la opción **Modificar**, la cual nos remite a un menú.




## 14

En este menú podemos cambiar el título, hacer una breve descripción de la intención de nuestro espacio de trabajo, cambiar el fondo de pantalla, entre otras posibilidades.



## 15

Después de finalizar nuestra actividad con los estudiantes y haber exportado nuestro tablero, damos clic en la palabra Padlet que aparece arriba a la izquierda para regresar al menú principal, donde encontramos nuestros espacios de trabajo. Damos clic en el ícono  para buscar las opciones que nos permiten archivar o eliminar el espacio.

\*\*\***Nota:** es recomendable archivar los tableros después de usarlos para poderlos ver después. Recordemos que en la versión gratuita podemos usar máximo tres tableros simultáneos.



## Antes de empezar

A través de estas herramientas digitales vamos a compartir contenidos educativos tomados de diversas fuentes. Para respetar los derechos de autor, tengamos presente la importancia de citar debidamente el origen de la información, ya se trate de documentos, imágenes o productos audiovisuales. Hay muchos estilos o normas para citar que podemos consultar, por ejemplo las normas

APA. De igual modo, si utilizamos los Recursos Educativos Digitales disponibles en múltiples plataformas, debemos citar la fuente al compartirlos por nuestras herramientas digitales de preferencia. Asegurémonos de que el material que deseamos compartir tenga permisos para ello, dado que podemos encontrarnos en un portal específico con restricción para extraer o reproducir la información.

## Un reto

Con este reto podemos romper con la rutina antes, durante o después de la clase.

### ¿Cuál fue el primero?

Vamos a ordenar imágenes cronológicamente. Para ello, debemos ser muy buenos observadores, pues no contaremos con pistas adicionales.

**1•** El moderador, o la persona que este designe, debe recolectar varias fotografías propias en formato digital que se hayan tomado en momentos distintos. Dichas fotos deben tener algún tipo de relación entre sí.

**2•** Damos clic en **Hacer un Padlet** y a continuación

seleccionamos la opción

### **Cronología.**

**3•** Al acercar el cursor al ícono más +, ubicado en la esquina inferior derecha, aparece la opción **Añadir publicación**, en la cual hacemos clic para cargar las imágenes. Vamos a repetir este proceso con todas las fotografías.

**4•** Los participantes deben confiar en su pensamiento lógico para arrastrar las imágenes y disponerlas en orden cronológico.

**5•** El moderador puede proponer diferentes formas

de ordenar correctamente las fotografías, de acuerdo con los intereses de la clase, y contar a los demás la narrativa relacionada con las imágenes.

Esta actividad también se puede hacer con ilustraciones bajadas de internet. Lo importante es que todas sean de una misma persona u objeto y que se hayan tomado en fechas o fases distintas. Se puede mostrar, por ejemplo, el ciclo biológico de la mariposa.

---

## Un momento

Hagamos una pausa en medio de las labores para descansar y recargar energías. Podemos hacerla en cualquier momento del día.

### Técnica de la tortuga

Esta actividad, diseñada por Marlene Schneider, es muy conocida para trabajar el autocontrol. Si bien es utilizada con niños, niñas, jóvenes y adolescentes, puede tener una variante útil para los adultos.

El ejercicio consiste en hacer la analogía con una tortuga que, al sentirse amenazada, puede meterse en su caparazón hasta que pasa el peligro. Así mismo, cuando las emociones nos superan podemos meternos en un caparazón imaginario. Para esto, nos sentamos y juntamos las plantas de los pies, pasamos las manos por debajo de las piernas con las palmas hacia arriba y nos introducimos en el caparazón pegando la barbilla al pecho. Una vez allí, intentamos tranquilizarnos mediante la respiración relajando los músculos.

Con los niños y niñas podemos llevar la cuenta de la cantidad de veces que logran controlar sus impulsos con la técnica y establecer un sistema de reconocimientos. Como adultos, también podemos hacer un diario propio de emociones usando *Padlet* de la siguiente manera: ingresamos a **Hacer un Padlet**, seleccionamos la opción **Cronología** y registramos nuestras emociones después de realizar la técnica de la tortuga. Usando el símbolo +, adicionamos una ventana y en **Título** ponemos la fecha. Luego, en **Escribe algo** dejamos registro de nuestras emociones en términos de debilidades y habilidades, agregando un regalo que nos queramos hacer como reconocimiento.

Repetimos esta actividad cada vez que sea necesario y hacemos seguimiento a nuestros sentimientos y reflexiones.



## Una idea

Podemos usar *Padlet* para realizar esta actividad.

### Arte en conjunto

Damos clic en **Hacer un Padlet**, escogemos la opción **Muro** y en **Añadir miembros** compartimos el tablero con los demás.

Vamos a crear una composición conjunta, en la cual cada colaborador añade por turnos un detalle en el tablero, bien sea cargando, vinculando o dibujando la

imagen. El moderador de la actividad puede definir el tema que orienta la creación colaborativa.

El resultado final puede ser descrito en forma de cuento por cada uno de los participantes utilizando la opción **Grabar voz**.

Este juego, llamado “cadáver exquisito”, fue desarrollado por los Surrealistas cerca de 1925 como un experimento de creación colaborativa.



## Un ejemplo

Este es un modelo de comunicación y promoción del trabajo colectivo que puede adaptarse usando *Padlet*.

- 1• Vamos a hablar sobre historia y cultura. Elegimos al azar un país y una ciudad para cada participante, sobre los cuales cada uno debe consultar todo lo que pueda y compartir la información con sus compañeros. Al seleccionar **Hacer un padlet**, elegimos **Conversación**. De esta manera, todos nos podemos comunicar a través del chat mediante textos, dibujos, vínculos, grabaciones, entre otras opciones. Allí damos a conocer lo que hemos consultado.
- 2• Una vez identificados todos los saberes, hacemos un nuevo padlet, pero esta vez elegimos la opción **Mapa**. Cada participante recibe el nombre de un lugar (diferente al investigado en el momento 1) y con la opción **Compartir publicación** debe buscar ese lugar. En **Editar publicación** vamos a escribir lo que recordamos de la discusión sobre ese país y ciudad. Al terminar la escritura, los demás participantes pueden cargar, vincular y añadir información adicional sobre eventos, historia y cultura de ese lugar.
- 3• Cuando cada uno haya escrito lo recordado y los demás hayan complementado la información, tendremos un mapa mundial visual con la información específica encontrada por todos.

Este ejemplo está inspirado en el estándar básico de competencias sobre relaciones espaciales y ambientales, usado en el área de Ciencias Sociales en los grados cuarto y quinto: “utilizo coordenadas, escalas y convenciones para ubicar los fenómenos históricos y culturales en mapas y planos de representación”<sup>3</sup>.

3. Estándares Básicos de Competencias, ciencias sociales. (2016). Ministerio de Educación Nacional, Colombia. Pág. 125 Disponible en: [http://cms.mineduacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf?binary\\_rand=1223](http://cms.mineduacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-340021_recurso_1.pdf?binary_rand=1223)

## Otras Herramientas digitales

Podemos explorar otras herramientas digitales útiles para la comunicación y el trabajo colaborativo virtual en nuestras clases:

### + Hangouts

(<https://hangouts.google.com/>)

Es una aplicación de Google que está disponible para diferentes plataformas y dispositivos de manera gratuita. Permite la comunicación con una o más personas en tiempo real.

### + Google Meet

(<https://meet.google.com/>)

Esta herramienta hace parte del paquete de Google y ahora permite realizar llamadas hasta con 100 usuarios. Posibilita fortalecer canales de comunicación.

### + Jamboard

(<https://jamboard.google.com/>)

Es una herramienta virtual para crear tableros interactivos que posibilita el trabajo creativo de varias personas al mismo tiempo. Se puede articular con herramientas como Google Drive para adjuntar archivos mientras se dibuja o escribe.

### + Blogger

(<https://www.blogger.com>)

Es un servicio de Google para publicar contenidos en línea. Permite alojar información en diferentes formatos, modificar la interfaz de presentación, adjuntar otras herramientas e hipervínculos, recibir comentarios de los lectores, entre otras funciones. Posibilita de manera gratuita la creación de páginas web configurables y funcionales con un dominio confiable.







La educación  
es de todos

Mineducación

aprender  
digital

parque  
explora

Diseño y contenido

70EI  
1949 - 2019

Convenio CO1.PCCNTR.1429841  
suscrito entre el MEN y la OEI