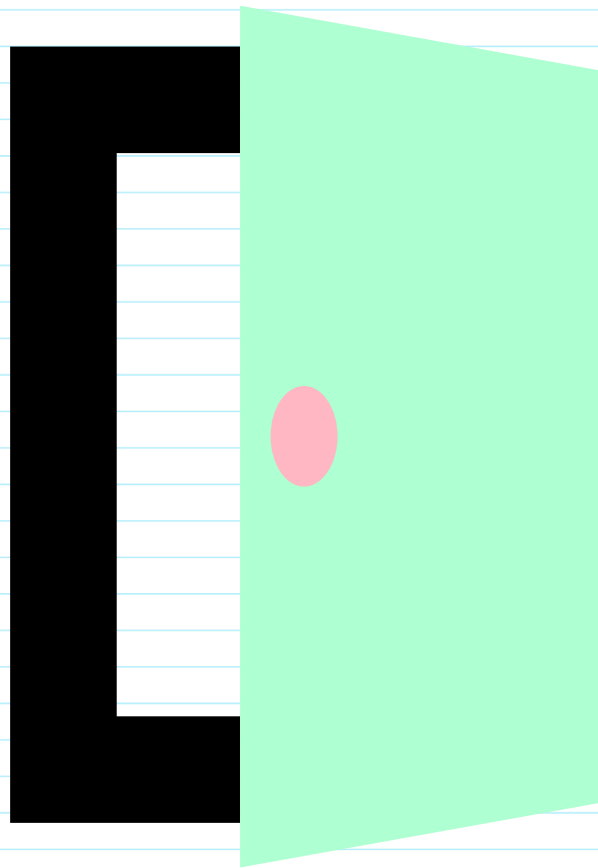


UNA INICIATIVA DE

COTEC CONSEJO
ESPAÑOL
DE TECNOLOGÍA
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO



E-SCUELA DE CARTAS

¿CÓMO DESARROLLAR LA COLABORACIÓN EN EQUIPOS QUE TRABAJAN EN REMOTO?

Zaira Poblador

Profesora de Primaria en Mirasur
International School, Madrid

Gemma Verdu

Profesora de Primaria en La
Miranda, The global Quality school,
Barcelona

Susana Millán Fabián

Profesora de Primaria, Madrid

Mentora: Esther Subías

INTRO

UNA INICATIVA DE

COTECH
COMUNIDAD
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACION

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

En tiempos de tecnología, y con tanta necesidad de recursos para utilizar en línea o en remoto, hemos detectado una falta de herramientas adaptadas que permitan a los docentes llevar a cabo técnicas de trabajo cooperativo en entornos virtuales.

No podemos dejar de lado, más si cabe ante tanta distancia social, herramientas que nos permitan crecer en nuestras capacidades colaborativas.

¿QUÉ ES?

Os presentamos E-escuela de Cartas. Un proyecto que tiene como objetivo ayudar a los maestros y maestras a continuar trabajando colaborativamente, incluso en remoto.

OBJETIVO

Este recurso pretende dar comienzo a un espacio colaborativo que crezca poco a poco, en el que el docente navegue, de manera sencilla, reconociendo, o no, técnicas colaborativas, y permitiendo que en un simple click conozca cómo llevarla a cabo de manera remota, las herramientas digitales que podría usar y una experiencia de referencia, o reciba un consejo que le ayude a ponerlo en práctica.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Maestros de educación primaria.

RECURSOS Y ALIANZAS

Además del material para llevar a cabo las técnicas colaborativas y cooperativas en entornos educativos virtuales, ofrecemos un espacio de colaboración para que cualquier profesor pueda participar en la creación de nuevas técnicas y que este banco de recursos pueda seguir creciendo.

¿QUÉ ES?

UNA INICIATIVA DE

COTECC
COMISIÓN
NACIONAL
DE
EVALUACIÓN
DE LA
EDUCACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

QUEREMOS COMPARTIR:

En esta escuela solo hay tres aulas:

**El e-ula del
pensamiento**

**El e-ula de la
cooperación**

**Y la sala de
e-juegos.**

En cada aula te encontrarás unas cartas con diferentes actividades y su desarrollo en colaborativo, así como consejos para un buen desarrollo.

Es un juego de cartas visuales en las que podrás elegir qué tipo de rutina, técnica o herramienta colaborativa quieres llevar a cabo en tus clases en remoto.

No podemos olvidar nuestra forma de trabajar, nuestras metodologías activas, porque perderíamos nuestra identidad y estaríamos dejando de lado la educación activa en la que creemos.

Nuestro objetivo es facilitar a los y las docentes la preparación de las clases, así como, ofrecer una guía de pasos básicos para la colaboración en remoto.

Presentamos unas cartas visuales, en las que a simple vista vemos los siguientes elementos en cada carta:

- **Espacio de trabajo virtual:** aula rutina de pensamiento, aula de trabajo cooperativo, sala de juegos.
- **Nombre de la técnica.**
- **Breve explicación de la técnica.**
- **Herramientas tecnológicas** necesarias para llevar la técnica a la práctica, con explicación visual mediante video, mapa mental, etc de cada una de ellas.
- **Quick tip:** consejo rápido “buena práctica” o consejo rápido “qué evitar”.

¿QUÉ HACER?

UNA INICIATIVA DE

COTECA
COMISIÓN
NACIONAL
DE INNOVACIÓN

COLABORADORES

escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

QUEREMOS APRENDER

Este recurso pretende dar comienzo a un espacio de co-creación colaborativo online.

Por esta razón, hemos creado un [canal de YouTube](#), la E-Scuela de profes, un perfil de Twitter [@EscuelaDeCartas](#), y un hashtag en twitter [#escueladeprofes](#), para compartir recursos en la red.

El objetivo es que los profes que creen experiencias significativas con su alumnado de manera remota puedan también compartir sus ideas, la forma de llevar a cabo la experiencia y las herramientas digitales y un consejo.

Educadores, maestros de todas las etapas, aficionados, creadores todos y todas sois necesarios para hacer crecer este espacio, en el que de una forma u otra todas las técnicas colaborativas irán cogiendo forma y serán usadas en remoto, sin perder su esencia.

Para que la distancia social no nos aleje de los otros...

¿T-E APUNTAS?

¿CÓMO HACERLO?

#E-SCUELA DE CARTAS:

[Descarga
las cartas
aquí.](#)

E-ULAS

UNA INICIATIVA DE

COTECC COMITÉ
COOPERATIVO
DE LA ESCUELA

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

1. E-ULA DEL PENSAMIENTO

1.1 Semáforo

- **Descripción**
Podemos utilizar esta dinámica como herramienta de metacognición, donde me posiciono en rojo si creo que necesito trabajar más en la tarea propuesta; en ámbar si creo que he entendido o si he trabajado bien en algunos aspectos de la tarea propuesta; y en verde si considero que tengo la tarea bajo control.
- **Desarrollo**
Para llevar a cabo esta rutina cooperativamente, deberás seguir unos pasos similares a la rutina de puntos cardinales. Crea la presentación (slides o jam board) y compártela con tus estudiantes directamente en el chat de Meet o Zoom. El recurso ofrecido está hecho en presentaciones, pero también puedes utilizar Padlet.
- **Quick tips:**
https://www.youtube.com/watch?v=tdziKLT_CxI&feature=youtu.be
- **Recurso:**
<https://www.facebook.com/ColegioSalzillo/videos/266888283953284/>

1.2 Palabra-Idea-Frase

- **Descripción**
Esta rutina de pensamiento tiene como objetivo indagar en las ideas previas de los estudiantes, pero tiene muchas variables. Puedes hacerlo como más te guste y utilizarla en el momento que creas más adecuado.

- **Desarrollo / Recurso**
Nosotras te proponemos que utilices la herramienta MENTIMETER para crear nubes de palabras con las ideas previas de tus estudiantes. Crea nubes de palabras de manera colaborativa.
- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=TII-Hk3sKx4&feature=youtu.be>
- **Recurso:**
http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/mentimeter/#:~:text=MENTIMETER%20es%20un%20recurso%20digital,entregar%20comentarios%20en%20tiempo%20real.

1.3 Ticket de salida

- **Descripción**
Exit ticket es una manera sencilla de llevar al día aquello que los niños van aprendiendo durante las sesiones. Durante las clases presenciales, sería una reflexión final sobre aquello que han estado trabajando.
- **Desarrollo**
La idea que te proponemos es que crees un Exit ticket (ticket de salida) para que los estudiantes reflexionen sobre aquello que necesitan, aquello que les falta por comprender y esas cosas que sí tienen claras que saben sobre el trabajo colaborativo que están llevando a cabo.
- **Recursos:**
Copia y pega el enlace del link en el meet
- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=ftJrB7ZvRdl&feature=youtu.be>
- **Recurso:**
<https://educandojuntos.cl/recursos/estrategia-de-evaluacion-ticket-de-salida/>

1.4 Pulpo

- **Descripción**
El pulpo es una rutina de pensamiento muy útil que podemos utilizar para trabajar las ideas principales y secundarias o también para hacer una lluvia de ideas.

- **Desarrollo**
Crea una plantilla colaborativa en Jamboard. Compártela con los integrantes del grupo. En la parte central del pulpo escribiríamos el tema, en la cabeza la idea principal y en las patas las ideas secundarias. Podemos añadir tantas patas como sean necesarias. Es una rutina de pensamiento muy efectiva para profundizar en un tema y muy visual para ayudar al niño en su comprensión.

- **Recursos:**
Usa Zoom o Meet para trabajar simultáneamente con voz.

- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=ev0K6ytW3Cw&feature=youtu.be>

- **Recurso:**
<https://www.pinterest.es/pin/297519119130358403/>

1.5 Puntos Cardinales

- **Descripción**
Planteamos preguntas en los 4 puntos cardinales, comenzando por el Norte como las más sencilla, y aumentando la dificultad hacia el este.

- **Desarrollo**
Te sugerimos que expliques la actividad a conciencia con tu grupo. Van a tener que hacer una actividad colaborativa, para lo que te sugerimos utilizar Meet o Zoom.

Paralelamente tendrán que trabajar en equipos cooperativos para contestar unas preguntas sobre en qué lugar se encuentran referente a su proyecto. Es una actividad que puede tomar cierto tiempo, por tanto, tendrás que moverte por las videoconferencias.

- **Recurso:**
<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSdllzPfxZANHBsp6LL4wYh-yvYSYMvBTZiRR9Zh5ONZ0yZvTBSyc8FILu8TQJ8DIZUCynRLiDHvIX/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p>

- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=66JR5J-tz9E&feature=youtu.be>

- **Explicación del Recurso:**
<https://www.youtube.com/watch?v=dHvat0sJa4U>

2. E-ULA DE COOPERACIÓN

2.1. ABP Remoto

- **Descripción**
El Aprendizaje Basado en Proyectos es la joya de la corona de la educación significativa. Promueve un aprendizaje integral y busca la integración de contenidos y competencias básicas.

En remoto, también es posible.
- **Desarrollo**
Crea una carpeta compartida con tus estudiantes con:
 1. Una base de orientación a modo checklist. Pueden ir haciendo ticks a medida que vayan realizando tareas.
 2. El trabajo base. Puedes utilizar las herramientas de Google.
 3. Diario de aprendizaje, con diferentes preguntas sobre el trabajo que se está realizando.
 4. Actividades extra para reforzar contenidos clave. Puedes crear tus propios vídeos y utilizar Edpuzzle.
 5. Rúbricas de evaluación. Puedes utilizar CoRubrics.
- **Quick tips:**
https://www.youtube.com/watch?v=68_qFDueNds&feature=youtu.be
- **Recurso:**
<https://view.genial.ly/5b90f2e4e555ce5a59d7356c/interactive-content-tecnicas-cooperativas>

2.2 Diapo Giratoria

UNA INICATIVA DE

COTEC
COMISIÓN
NACIONAL
DE INNOVACIÓNCOLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

- **Descripción**
Esta es la adaptación a la famosa técnica “El folio giratorio”. Vamos a crear una presentación, la cual podamos compartir con nuestros alumnos. Podríamos hacerla también en formato Diapositiva Maestra, para conservar el formato visual. Así ellos solamente tendrán que añadir un cuadro de texto y no tendrán que preocuparse por el formato.
- **Desarrollo**
Los alumnos, dentro de sus pequeños grupos, deben ir pasando por todas las diapositivas aportando información o conocimiento sobre una misma cuestión u objetivo.
- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=mNSX39O-Ulw&feature=youtu.be>
- **Recurso:**
https://www.youtube.com/watch?v=ypVqGy0_kWI&feature=youtu.be

2.3 Cabezas viajeras

- **Descripción**
Cabezas viajeras es una rutina de pensamiento que permite a los estudiantes moverse entre grupos y mejorar el trabajo de otros.
- **Desarrollo**
Deberás crear previamente todos los Meets con los horarios establecidos de cambio de grupo de calendar, crear un meet para los chicos con una alerta. Hacen clic en la alerta y van al Meet del otro equipo.
- **Recurso:**
<https://www.youtube.com/watch?v=ruF-Csw8WOw&feature=youtu.be>
- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=xz0cd4iT-rY&feature=youtu.be>
- **Recurso:**
<https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-07/cabezas-viajeras.pdf>

2.4 Seis sombreros para pensar

UNA INICIATIVA DE

COTEC
COMISIÓN
NACIONAL
DE INNOVACIÓNCOLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

- **Descripción**

Los seis sombreros para pensar es la técnica por excelencia para promover el pensamiento colaborativo y un buen clima de trabajo. Se asigna un sombrero y un rol a cada integrante del equipo. En esta dinámica, todos los integrantes tienen que realizar una lluvia de ideas, responder una pregunta o proponer soluciones. Es adecuado para estudiantes que hayan trabajado cooperativamente antes del confinamiento.
- **Desarrollo**

Puedes utilizar muchos recursos para llevar a cabo esta técnica. Entre ellos: Slides, Padlet y Jamboard. Te recomendamos Padlet, dado que podrás ver el proceso de pensamiento de tus estudiantes. Es necesario que al mismo tiempo que se realiza esta actividad se esté haciendo una videollamada. Si te atreves a experimentar con nuevas herramientas, te recomendamos que utilices PEAR DECK. Funciona como dinamizador de slides. Haz click en Recurso para más información.
- **Recurso:**
<https://www.youtube.com/watch?v=CFCxrleaqZI&feature=youtu.be>
- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=9pLDD5RwAGM&feature=youtu.be>
- **Explicación del recurso:**
<https://dinamicasgrupales.com.ar/tecnicas/desarrollo-de-la-creatividad/seis-sombreros-pensar/>

3. SALA DE E-JUEGOS

3.1 Quizizz

- **Descripción**
Esta herramienta es semejante a Kahoot. A los niños les encanta la variedad y es una buena oportunidad para crear nuevos juegos para mantener la atención de los estudiantes durante el confinamiento.
- **Desarrollo**
Crea un juego en Quizizz y comparte el código de juego con tus alumnos mientras compartes pantalla en Meet o Zoom.
- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=DZ5wJKSjRQk&feature=youtu.be>
- **Recurso:**
https://www.youtube.com/watch?v=Sh_TVG83evl&feature=youtu.be

3.2 Kahoot

- **Descripción**
Kahoot es una herramienta que puede dinamizar tus clases fácilmente.
- **Desarrollo**
Presenta tu pantalla y pídeles a los estudiantes que tengan su pantalla dividida. En una parte de la pantalla deberían tener la videoconferencia (donde tú estarás presentando el juego y las preguntas) y en la otra ellos tendrán las respuestas.
- **Quick tips:**
<https://tizacontic.blogspot.com/2017/12/como-enviar-un-kahoot-como-deberes.html>
- **Recurso:**
<https://unapizcadeeducacion.com/2020/04/08/kahoot-actividades-a-distancia/?v=04c19fa1e772>

3.3 Nearpod

- **Descripción**
Es una herramienta que te permite crear lecciones virtuales con contenido muy llamativo y variado. Lo más importante es que es automático. Ellos ven lo que tú quieres que vean. Tiene juegos variados que puedes utilizar para dinamizar la clase.
- **Desarrollo**
Crea la presentación juego en Nearpod y comparte el código con los estudiantes.
- **Quick tips:**
https://www.youtube.com/watch?v=K3MJJ_YBY0o&feature=youtu.be
- **Recurso:**
<https://www.youtube.com/watch?v=z6rcFbCo8lq&feature=youtu.be>

3.4 Deck Toys

- **Descripción**
¡Esta herramienta te permite crear juegos sin límite! Es muy interesante. Se juega a modo gymkana. Debes haber superado el primer reto para pasar al siguiente. Si juegas con toda la clase, irán ganando puntos con sus respuestas y se creará un ranking. ¡Es muy divertida!
- **Desarrollo**
Visita deck.toys con el navegador. Crea una cuenta en deck.toys y crea un set de estudio. Puedes importarlo desde Quizlet (ver Quick tip). Comparte el código de clase y observa en tiempo real cómo avanzan las actividades de los estudiantes.
- **Quick tips:**
<https://www.youtube.com/watch?v=OJwF8n9i4fY&feature=youtu.be>