

Herramientas

Plan de Mejoramiento Educativo

HERRAMIENTA

6

Herramientas digitales para la participación en el PME



Plan de Mejoramiento Educativo: Herramientas de Apoyo al Diseño e Implementación

Material elaborado por el Centro de Investigación para la Transformación Socioeducativa (CITSE) de la Universidad Católica Silva Henríquez, por encargo de la División de Educación General del Ministerio de Educación.

Para citar este documento:

MINEDUC (2021). *Herramienta 6. Herramientas digitales para la participación en el PME*. Recuperado de <https://liderazgoescolar.mineduc.cl/>

Comité editorial

Carolina Cuéllar
Andrea Horn
Álvaro González
Juan Pablo Queupil

Contraparte MINEDUC

Carolina Jahnsen
Iván Mesina

Producción de Herramientas

Emy Rivero Sone
Héctor Hevia

Asistentes de producción

Francisca Schnake
Paulina Herrera

Ministerio de Educación
División de Educación General
Alameda 1371, Santiago de Chile.

Diseño gráfico

Matías Mancilla

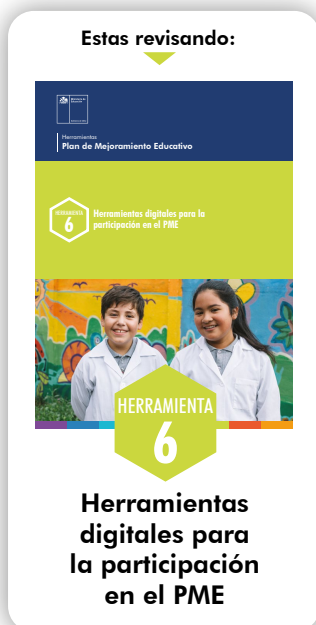
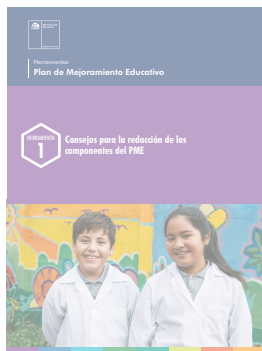
Nº inscripción 2021-A-12176

ISBN 978-956-292-977-6

Noviembre 2021

En el presente documento hemos intentado utilizar lenguaje inclusivo, no obstante algunos apartados utilizan vocablos masculinos como “el director” o “el docente” para aludir tanto a hombres como a mujeres. Esta opción obedece a que las fórmulas que aluden a ambos sexos como “o/a”, “los/las” y otras similares, suponen una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.

Set de herramientas Plan de Mejoramiento Educativo



¡ATENCIÓN!

Este documento posee campos en los que puedes escribir. Para hacerlo, descárgalo a tu computador, ya que si lo visualizas en línea en tu navegador no podrás editar. Asegúrate de tener tu Adobe PDF Reader actualizado.



<https://get.adobe.com/es/reader/>

Podrás escribir cuando veas este ícono:



Evita imprimir este documento si no es necesario.



Índice

Introducción	3
Ruta de aprendizaje	6
 Conectar	7
 Ampliar	9
 Aplicar	30
 Desafiar	32
 Saber más	34



Introducción

Por qué una herramienta para promover la participación en el PME de manera digital

La emergencia sanitaria vivida a nivel mundial, producto de la pandemia Covid-19 en el año 2020 generó una transformación radical en la manera de hacer las cosas en nuestra vida diaria, reemplazando históricas modalidades de interacción presencial por la virtualidad. Uno de los ejemplos más potentes es el caso de los establecimientos educativos, donde se vieron obligados a cerrar sus puertas, llevando las experiencias de enseñanza y aprendizaje de aula a canales digitales. Esto implicó que docentes, estudiantes y otros actores, debieron enfrentar abruptamente el desafío de conocer y utilizar diferentes herramientas y estrategias para la educación a distancia.

Los equipos directivos no se quedaron fuera de este desafío: la gestión de la mejora escolar debió seguir adelante, siendo necesario incorporar el uso de herramientas digitales a los procesos de diagnóstico, planificación, implementación y evaluación institucional, con el reto de seguir haciendo partícipes a los diferentes estamentos de la comunidad educativa. Si bien el uso de estas tecnologías¹ fue uno de los mayores desafíos del año 2020 y 2021, hoy éstas forman parte de nuestras prácticas cotidianas. Sacar provecho de lo que hemos aprendido y ponerlo al servicio del aprendizaje y la participación, es una tarea que puede beneficiarnos enormemente.

¹ Según los resultados del estudio Barómetro de la brecha digital ciudadana, un 87% de la población de menores ingresos declara problemas de acceso y uso de tecnologías digitales para el ámbito educativo, siendo el miedo y el desinterés las principales razones (Gidi & Alba, 2021).

Desde la perspectiva de la participación activa de los actores de la comunidad educativa, las tecnologías digitales nos permiten atender este tipo de interrogantes:

- ¿Cómo promover la participación aumentando la cantidad y diversidad de voces?
- ¿Cómo lidiar con las restricciones de espacio y aforos a fin de garantizar la seguridad sanitaria sin perder participación de actores en momentos y decisiones importantes?
- ¿Cómo ayudar a coincidir en tiempo y lugar a personas con diferentes agendas y lugares de residencia?
- ¿Cómo levantar información más exacta, fiable y de calidad?
- ¿Cómo procesar tanta información que emerge de las instancias participativas?

Objetivos de la herramienta

Esperamos que esta herramienta contribuya a fortalecer tu capacidad para:

- ✓ Reconocer el aporte de las herramientas digitales interactivas al servicio de los procesos de participación en la comunidad educativa, en el marco del PME.
- ✓ Identificar los elementos y criterios para la toma de decisiones sobre el propósito, y uso de herramientas digitales.

Te recomendamos usar esta herramienta si:

- ✓ Piensas que la utilización de tecnologías digitales pueden ayudar a mejorar los procesos de participación en tu establecimiento.
- ✓ Tienes claro el valor de la participación en los procesos de mejora educativa, pero consideras que requiere mucho tiempo y esfuerzo.
- ✓ Piensas que el mundo educativo debe incorporar el uso de tecnologías digitales y ponerlas al servicio de la participación, entre otros usos potenciales.



Ruta de aprendizaje

Para iniciar la ruta desde aquello que te hace sentido, conecta con tus propias experiencias y conocimientos sobre la materia. Explora y reconoce aquellos supuestos y creencias que habitan en ti.



CONECTAR



AMPLIAR

Profundiza tu conocimiento sobre la herramienta y sus propósitos. Conoce los marcos y modelos que la fundan.

Pon en práctica los conocimientos adquiridos a situaciones concretas. Evalúa tu propio desempeño y tu proceso de aprendizaje.



APLICAR



DESAFIAR

Descubre y declara nuevos desafíos que contribuyan a la mejora y liderazgo de tu establecimiento.

Extiende tus conocimientos sobre el tema accediendo a material complementario.



SABER MÁS



Conectar

Te invitamos a conectar con tus experiencias previas, creencias, conocimientos y percepciones sobre el uso de herramientas digitales en los procesos de participación del PME.

A continuación, te presentamos unas preguntas, que pueden responderse de forma individual o junto con tu equipo, y que serán un punto de partida para desarrollar la propuesta de herramientas digitales para la participación.

¿Qué es lo primero que viene a tu mente cuando escuchas “herramientas digitales”?

Antes de la pandemia, ¿qué cosas relacionadas con el uso de herramientas digitales no habías imaginado que estarían incorporadas a tu quehacer diario?

¿Qué instancias de participación consideras que han resultado bien gracias al uso de herramientas digitales en tu establecimiento?

¿Cuáles son los principales desafíos que ves a la hora de incorporar herramientas digitales a las acciones participativas de tu establecimiento?



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR

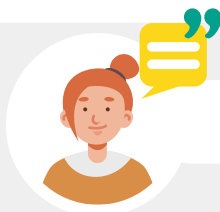


DESAFIAR



SABER MÁS

Te presentamos la historia de Loreto, quien está abordando el desafío de mejorar los procesos de participación en el PME de su establecimiento.



Historia de Loreto²

Soy Loreto y trabajo como encargada de Convivencia Escolar en un colegio de Valparaíso. Cada año, la directora del colegio me pide ayuda para convocar y asegurar la participación de todos en la elaboración del PME.

Tenemos la suerte de contar con una comunidad muy comprometida con el proyecto institucional y nuestras convocatorias suelen ser siempre un éxito. Se nota que todo el mundo quiere aportar su granito de arena para conseguir que el colegio sea cada día mejor.

Lo malo es que todo el proceso nos genera un desgaste enorme. Actualmente volvimos a la presencialidad, pero con las medidas sanitarias que nos impone la pandemia, no es posible hacer una sola reunión en la que participen todos al mismo tiempo. Hacemos reuniones múltiples por estamentos, cursos, etc.

Al final, vivimos organizando reuniones para recabar información, porque sentimos que es valioso hacerlo, sin embargo, no nos queda tiempo para procesarla y el trabajo realizado pierde su utilidad. Para evitar esto, un colega me sugirió seguir utilizando las herramientas digitales que usamos durante la pandemia y me pregunto si puede ser una buena opción y de qué manera haríamos esto.

Me encanta la comunidad que tenemos y quiero seguir garantizándoles espacios de participación. Mi idea es lograr que este año seamos más efectivos y no nos desgastemos tanto, para que el esfuerzo que hacemos se vea reflejado en cambios positivos y palpables para el colegio.

¿Qué relación ves entre lo que le pasa a Loreto y lo que ocurre o ha ocurrido en tu escuela o liceo?



Si te identificas con Loreto o alguna de sus inquietudes, esta herramienta te puede ayudar!

² La historia de Loreto ha sido elaborada en base a un proceso de levantamiento de información con equipos directivos para conocer los principales desafíos en relación al diseño, implementación y evaluación del PME.





Ampliar

A continuación, profundiza tus conocimientos conceptuales sobre Participación y uso de Herramientas Digitales en procesos participativos.

El Marco para la Buena Dirección y el Liderazgo Escolar refuerza la importancia de *“la participación y colaboración de los actores de la comunidad escolar a través de espacios formales, a fin de consolidar el logro de un clima escolar positivo y los objetivos expresados en el Proyecto Educativo Institucional”* (MINEDUC, 2015). Asimismo, busca que los propósitos y objetivos institucionales estén alineados con los planes de mejoramiento escolar y que estos reflejen las necesidades e intereses de los distintos actores de la institución. Al hacerlo, garantiza su compromiso con los planes y metas de mejoramiento.

De esta forma, la participación se observa como un **componente central de la gestión** al momento de construir e implementar una visión estratégica compartida sobre el establecimiento y sus objetivos.

A continuación, definiremos el término “participación” y exploraremos diferentes alcances del término. También les presentaremos una serie de herramientas digitales que permiten promover la participación en el contexto escolar.



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Participación

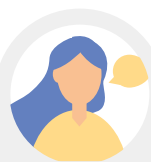
Participar es hacerse parte de algo y contar con la capacidad de intervenir en los ámbitos de las cosas que nos afectan (MINEDUC, 2017)³.

En la práctica, la participación se suele observar en lo que llamaremos **“acciones participativas”**. Algunas de ellas son:



Informar⁴

Comunicar en diferentes formatos y canales sobre un tema o situación en particular. Si bien es una acción que se asocia a los niveles más iniciales de participación, es una de sus condiciones habilitantes.



Opinar

Expresar ideas o percepciones subjetivas sobre un asunto determinado de forma amplia y directa, sin expectativa de convergencia.



Debatir/deliberar

Discutir temas para tomar una decisión, exponiendo ideas, defendiendo opiniones e intereses y/o considerando detenidamente los pros y los contras, y los motivos que están detrás de los argumentos.



Expresar preferencia

Comunicar una opinión que implica la evaluación y la selección de una opción frente a otras (votar, priorizar).



Co-construir

Ser parte activa de la acción asociada al cambio, contribuyendo a la construcción e implementación de ideas.

Todas las formas de acción participativa presentadas, tienen la virtud de involucrar, en diferentes niveles, a los actores de la comunidad escolar en los procesos institucionales. Así, podemos escoger la acción participativa que sea más oportuna y pertinente a los propósitos que nos planteamos en el ámbito de la gestión, y el grado de involucramiento y representatividad que se espera tener, considerando los recursos con los que contamos en determinadas condiciones.

³ MINEDUC (2017). Orientaciones para la participación de las Comunidades Educativas en el marco del Plan de Formación Ciudadana.

⁴ En este caso, no se trata de una acción participativa en sí, sino de una acción para la participación, ya que no es la persona participante quien la realiza.



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Herramientas digitales y participación

Las complejidades enfrentadas en el marco de la emergencia sanitaria, obligaron a las comunidades escolares a replantearse las formas tradicionales en que los procesos participativos se llevaban a cabo, lo cual resultó, sin duda, desafiante. No obstante, esto permitió descubrir estrategias y herramientas novedosas, principalmente digitales, que pueden hoy optimizar estos procesos en la presencialidad.

Las tecnologías digitales⁵ están impactando diferentes ámbitos de nuestra vida cotidiana, expandiendo nuestras posibilidades de acción e, incluso, modificando nuestras comprensiones y paradigmas sobre la forma en que trabajamos, nos comunicamos y participamos.

Al respecto, la Comisión Económica para América Latina (CEPAL), ha reconocido que algunos aspectos inherentes a las tecnologías de información y comunicación, afectan y moldean los procesos de participación⁶.

A la hora de planificar acciones comunicativas que aseguren una implementación participativa del PME en nuestro establecimiento, deberemos tener en cuenta los siguientes elementos:

⁵ Con el término “tecnologías digitales” nos referimos tanto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como a las Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC), y a las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP).

⁶ Tecnologías digitales para un nuevo futuro. CEPAL, 2021.



Cobertura: el uso de tecnologías digitales permite expandir el alcance de los procesos de participación. Hace posible incorporar de manera directa y censal a todos los actores de la comunidad educativa e incluir a otros dentro y fuera del sistema socio-territorial del que somos parte.



Instantaneidad: el acceso y la capacidad actual de Internet permite la colaboración en tiempo real y hacer las mismas cosas e inclusive más cosas de las que podríamos hacer estando juntos en un lugar.



Ubicuidad: lo digital posibilita el trabajo y participación en un proceso desde cualquier lugar, si se cuenta con un dispositivo y acceso a internet.



Asincronismo: el modo digital habilita la posibilidad de que cada cual pueda participar a su propio ritmo y horarios, dentro de plazos determinados.



Eficiencia: la participación vía digital trae en general, la posibilidad de ahorrar tiempo y recursos en la generación, procesamiento y sistematización de la información. La mayoría de las aplicaciones permiten el etiquetado y exportación de los resultados para su posterior edición.



Seguimiento y transparencia: disponer de un registro digital con las opiniones y con el seguimiento de las decisiones y acuerdos, permite a todos los participantes seguir el desarrollo del proceso de manera más transparente.



Multimedial: las herramientas digitales permiten - desde casi cualquier dispositivo móvil – múltiples maneras de expresión. Esto enriquece los modos de comunicar, más allá de la lecto-escritura e incorporando voz, gráficas, audio y video.



Hacer sentido: el acceso a la información que se va generando en el proceso de participación, la posibilidad de mirar las ideas de todos y las propuestas y evolución de dicho proceso son factores clave en la construcción de “sentido compartido”.



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Consideraciones para navegar en el mar de herramientas digitales

Frente a la innumerable oferta de herramientas y aplicaciones digitales que existen, tenemos el desafío de aprender a seleccionarlas apropiadamente en función de las características del problema que debemos resolver, de la singularidad de nuestra institución y de las personas que van a usarlas.

Algunas consideraciones a tener en cuenta a la hora de establecer los criterios de selección son:



Acceso:

Involucra todos los aspectos que en definitiva permiten o no acceder a la propuesta. Considera el **costo** (hay herramientas que se pagan y otras que no, propuestas que obligan a un mayor o menor uso de datos o requieren de un equipo más costoso que otro, por mencionar algunas consideraciones a tomar en cuenta); la **conectividad** (calidad de la conexión a internet, disponibilidad de la conexión); **compatibilidad técnica** (no todas las propuestas funcionan en todos los equipos); y los **requerimientos de registro** (algunas herramientas pueden usarse sin necesidad de registrarse y otras requieren un registro personal que podría estar condicionado por la edad, por ejemplo).



Usabilidad:

Nos referimos aquí principalmente a la experiencia de las y los usuarios, que está determinada por cuestiones como la **facilidad o la dificultad de uso** (hay aplicaciones más sencillas de utilizar que otras, tanto desde la perspectiva del usuario como por el tipo de dispositivo que requieren); el **perfil de usuario** (las aplicaciones tienen distintos públicos objetivos); los **idiomas** (afortunadamente la mayoría de las aplicaciones son bastante intuitivas y existen manuales de uso en español disponibles en la web para casi todas ellas); y la **curva de aprendizaje** que conllevan (tanto las herramientas como las propuestas, ya que cuando son nuevas requieren de un entrenamiento previo que puede ser más o menos complejo).



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS



Disponibilidad de la información:

Consiste principalmente en lograr garantizar un acceso seguro y sencillo a la información que genere la acción participativa. Está determinada por factores como la **sincronía o asincronía** (si buscamos obtener información representativa, deberemos analizar si nuestra propuesta requiere de una respuesta instantánea o puede desarrollarse en otro momento, y cuál de las dos opciones nos garantiza mayor participación); propuestas **online-offline** (hay aplicaciones que sólo pueden utilizarse conectados y otras que permiten trabajar en modalidad offline, permitiendo sincronización una vez que se accede a la red de internet; y por último, la posibilidad de **edición** de la información (algunas aplicaciones permiten exportar la información recabada para su sistematización y procesamiento posterior, otras sólo permiten la descarga de imágenes y PDF).

En este gráfico, podrás observar con mayor claridad, las consideraciones presentadas:



Fuente: elaboración propia

Aun cuando hayas evaluado y gestionado todas las consideraciones de acceso, usabilidad y disponibilidad de información, recuerda considerar un plan B para atender situaciones imprevistas que puedan afectar la participación adecuada.

CONECTAR

AMPLIAR

APLICAR

DESAFIAR

SABER MÁS

Sugerencias de herramientas digitales para cada acción participativa

Existen un gran número de aplicaciones que pueden utilizarse para ampliar la experiencia participativa. Algunas han sido diseñadas especialmente para facilitar los procesos participativos, mientras otras han sido adaptadas para ello. En general, cualquier herramienta o aplicación digital de carácter colaborativo puede ser usada o adaptada a los requerimientos de los espacios participativos.

Pondremos foco en aquellas herramientas digitales que mejor sirven al propósito de facilitar los procesos participativos, según la acción que se requiera implementar, considerando que cumplan con los siguientes requisitos:

- ✓ **Softwares gratuitos o aplicaciones freemium**
- ✓ **Que funcionen vía web y/o en dispositivos móviles**
- ✓ **De acceso controlable y que no requieren registros**
- ✓ **De uso preferentemente intuitivo**
- ✓ **Posibles de ser utilizadas en modalidad híbrida**

A continuación te presentamos una sistematización de las acciones participativas más comunes y algunas aplicaciones que podrías utilizar para abordarlas⁷. Además, se presentará un ejemplo concreto de uso de una herramienta o aplicación digital en particular, en el contexto de un desafío de participación en el PME.



⁷ Podrás encontrar tutoriales y abundante material sobre el uso de las herramientas en la web.



Tipo de acción participativa

Informar

Tipos de herramientas digitales que podemos usar:

Blog / web - Documentos colaborativos - Muros digitales - Plataformas visuales - Redes sociales - Mensajería.

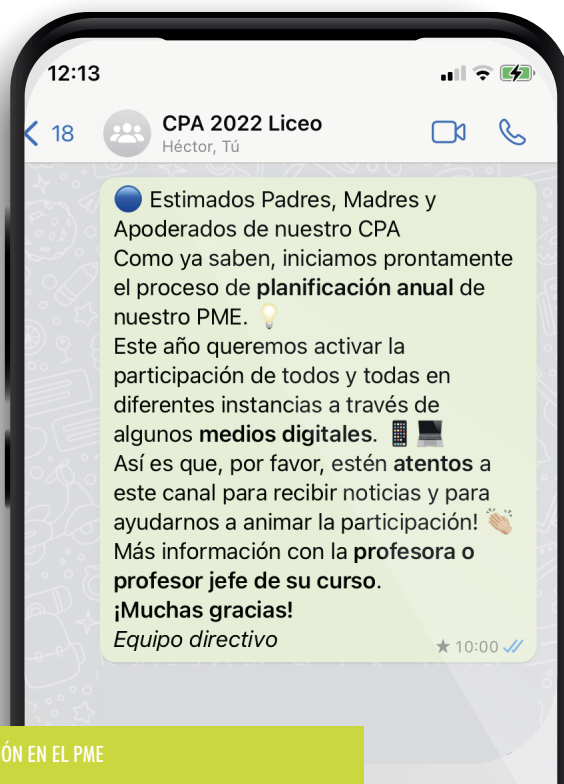
Ejemplo:

Informando procesos institucionales a través de WhatsApp

Los sistemas de mensajería instantánea tienen múltiples virtudes en términos de comunicación, siendo la entrega de información una de las principales. Dichas aplicaciones han ido incorporando no sólo la comunicación uno a uno, sino que también en grupos y permiten la distribución masiva de mensajes. Los más difundidos son WhatsApp y Telegram.

Supongamos que el equipo directivo necesita informar sobre el proceso participativo que pondrán en marcha para la fase anual del PME y requieren llegar rápido a la mayor cantidad de miembros de la comunidad educativa. Para ello, podrían utilizar herramientas de mensajería instantánea, como WhatsApp.

Una posibilidad sería solicitar a los profesores y profesoras jefes que se encarguen de difundir el mensaje en cada curso (apoderados, estudiantes, etc), creando un grupo o lista de difusión, tal como se muestra en la imagen.



CONECTAR

AMPLIAR

APLICAR

DESAFIAR

SABER MÁS



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



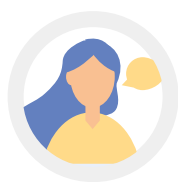
DESAFIAR



SABER MÁS

¿Cómo funciona en la práctica?

- 1 Utilicen un grupo o una lista de difusión en WhatsApp.
- 2 Si es un grupo nuevo que crearán especialmente para efectos del proceso PME, indiquen claramente su objetivo y normas de uso.
- 3 Escriban el mensaje con la información y los detalles que desean comunicar. Sean breves.
- 4 Pueden dar formato al texto poniendo símbolos antes y después de las palabras: Por ejemplo, para que el texto quede en negrita se debe colocar la palabra o frase entre asteriscos (**planificación anual**), y para que el texto quede en cursiva la palabra o frase debe estar entre guiones bajos (*_equipo directivo_*).
- 5 Finalmente, envíen su mensaje.



Tipo de acción participativa

Opinar

Tipos de herramientas digitales que podemos usar:

Aplicaciones de interacción - Blog/web - Documentos colaborativos - Formularios - Mensajería - Plataformas visuales - Redes sociales - Muros digitales.

Ejemplo:

Opinando con Jamboard

Jamboard es un muro digital, que emulando los diarios murales físicos, opera como lugar donde se disponen distintos elementos para que queden a la vista de todos. Además, permite registrar reacciones frente a lo publicado.

Supongamos que quieren indagar la opinión del Consejo Escolar sobre sus aspiraciones para construir los objetivos estratégicos en una reunión virtual.



CONECTAR



AMPLIAR



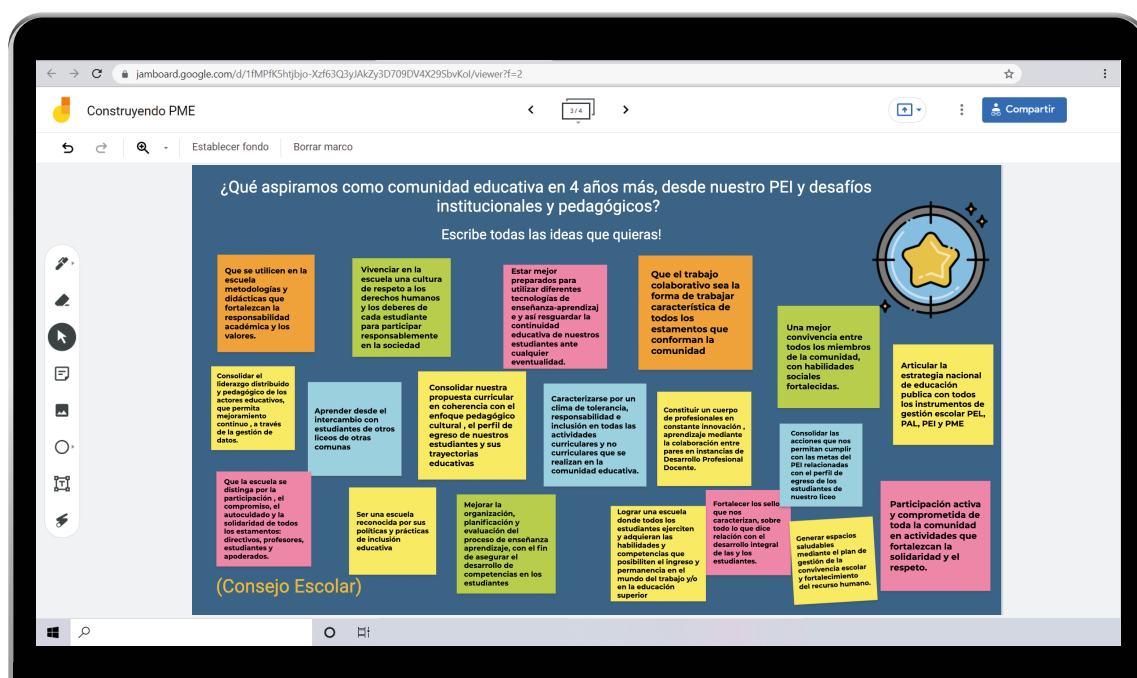
APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS



¿Cómo funciona en la práctica?

- 1 Generen un archivo de Jamboard directamente desde su cuenta de Google Drive o indirectamente desde www.jamboard.com, que los conducirá a la cuenta.
- 2 Escriban una pregunta y publiquen una imagen motivadora que ayude a activar la participación.
- 3 Generen un acceso al muro digital a través de un enlace abierto, seleccionando la opción “cualquier usuario de internet puede editar esto” u otorgando acceso dirigido a través de correos electrónicos.
- 4 Envíen el enlace por la vía que suelen usar para la comunicación virtual (chat de la aplicación de videollamada u otro sistema de mensajería).
- 5 Den las indicaciones básicas de uso de la aplicación, si es que es la primera vez que el grupo va a utilizarla.
- 6 Una vez recogidas las opiniones, podrán avanzar a un nivel superior de participación (debatir o deliberar o definir preferencia, por ejemplo).

Este ejercicio se puede realizar de forma sincrónica (como parte de un taller o reunión) o asincrónica.





Tipo de acción participativa

Debatir / Deliberar

Tipos de herramientas digitales que podemos usar:

Blog / web - Documentos colaborativos - Mensajería - Plataformas visuales- Aplicaciones de interacción.

Ejemplo:

Debatir y deliberar con Tricider

Tricider es una **aplicación de interacción** que permite expresar, comentar y proponer ideas, así como contrastar pros y contras. Esta herramienta es particularmente amigable, ya que ha sido creada especialmente para fomentar el debate y la deliberación y no requiere registro.

Imaginemos que ya avanzaron en la etapa de planificación estratégica y han definido sus objetivos estratégicos y metas. Les queda ahora avanzar en la definición de las estrategias. Necesitan que los participantes propongan sus ideas, debatan sobre sus ventajas o desventajas y sumen ideas de mejora.

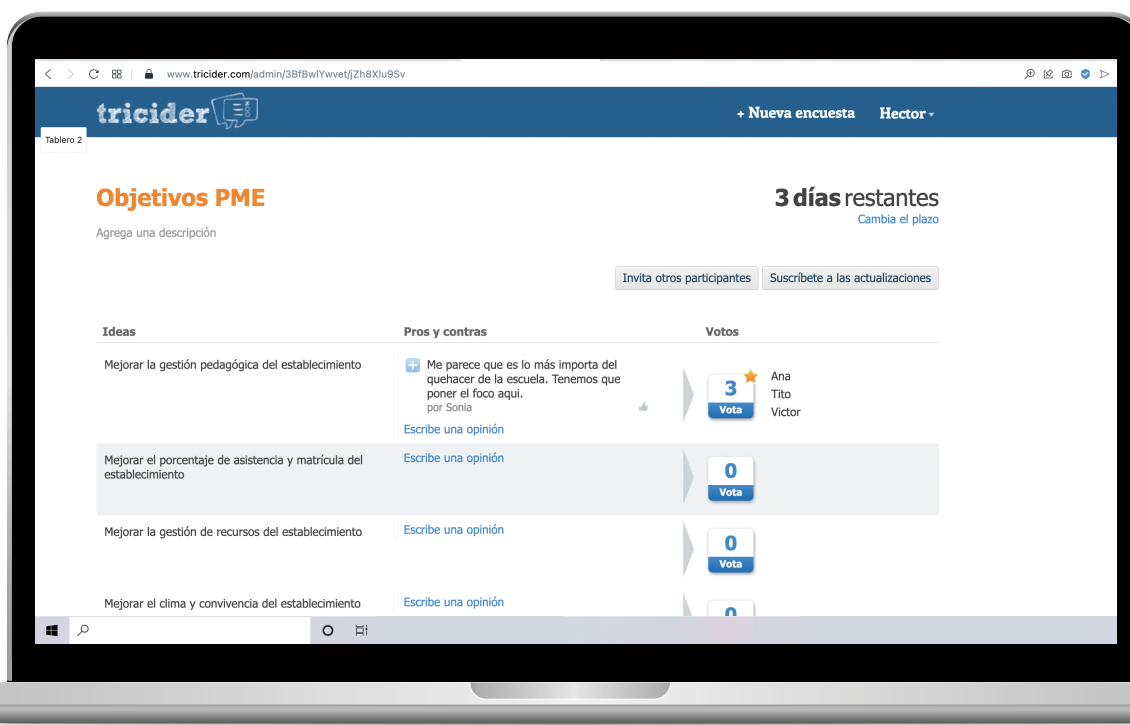
CONECTAR

AMPLIAR

APLICAR

DESAFIAR

SABER MÁS



¿Cómo funciona en la práctica?

- 1 Entren a www.tricider.com
- 2 Propongan una pregunta de trabajo y las ideas que quieren someter a debate.
- 3 Expliquen el uso de la herramienta con un ejemplo.
- 4 Obtengan y compartan con los participantes un enlace de acceso a la herramienta para empezar a ingresar sus ideas (opcionalmente pueden identificarse con su nombre o el nombre del grupo).
- 5 Hagan click en “continuar sin registrarse” y luego en “ok”.
- 6 Ahora pueden ir revisando, comentando pros y contras, e inclusive votar.

Este ejercicio se puede realizar de forma **asincrónica** dentro de un período determinado de tiempo que permita el levantamiento de información para la deliberación, para luego abrir la votación.

También se puede realizar de forma **sincrónica** como parte de una actividad tipo taller, a la que además se podrían sumar rondas sucesivas para profundizar el proceso deliberativo.





Tipo de acción participativa

Expresar preferencia

Tipos de herramientas digitales que podemos usar:

Aplicaciones de interacción - Formularios - Muros digitales - Plataformas visuales - Mensajería.

Ejemplo 1:

Expresar preferencias con Telegram

Como ya hemos señalado, Telegram es uno de los sistemas de mensajería instantánea disponibles. Además de sus funciones de comunicación, permite votar o pronunciarse sobre una lista de opciones a través de un bot.⁸

Supongamos que han propuesto diferentes acciones para cada dimensión del PME y ahora quieren someterlas a votación con la comunidad educativa. A partir de los resultados obtenidos, construirán una propuesta de acción definitiva. Ustedes quieren que participe la mayor parte de la comunidad educativa y que lo haga en tiempo real o en un lapso de tiempo acotado. Hacerlo de manera presencial es relativamente sencillo a través de una papeleta, o incluso en una pizarra. Y en virtualidad, ¿cómo lo hacemos? Hay muchas opciones. Vamos a mostrar un ejemplo, utilizando un bot:

A un bot se accede con el símbolo @ en el buscador de contactos⁹. En este caso usaremos @Votebot, que permite hacer una sencilla pregunta con hasta 10 opciones y quienes reciben el mensaje pueden seleccionar una de ellas. Si se equivocan, pueden cambiar el voto, pero no pueden votar dos veces desde el mismo dispositivo. La votación puede ser pública o anónima.



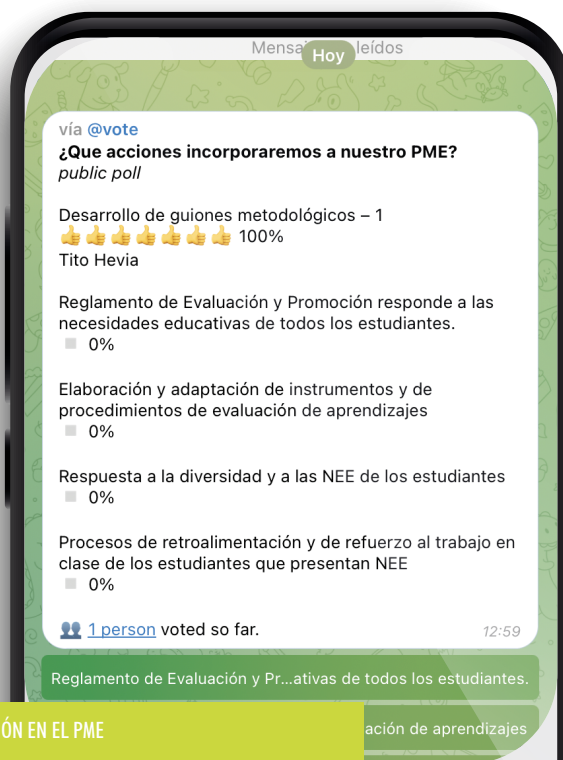
⁸ “Bot” es un término que proviene de la palabra “robot”. Se trata de un pequeño programa que permite realizar tareas repetitivas, predefinidas y automatizadas. En el caso de Telegram, la gran ventaja es que la mayoría se pueden utilizar dentro de la misma aplicación, ya que se encuentran en la red inline.

⁹ Puedes encontrar variedad de bots en webs que recopilan canales <https://www.xatakamovil.com/listas/bots-telegram-como-encontrarlos-23-opciones-recomendadas>

Los resultados se visualizan en tiempo real, es decir, a medida que los usuarios van votando.

- 1 Previamente pidan a todos que bajen la app Telegram a sus teléfonos desde la plataforma de descarga de aplicaciones de su celular (Apple Store o Google Play).
- 2 Generen un link o enlace a un grupo o comunidad de Telegram y envíenlo.
- 3 En el buscador de Telegram, conecten con un bot para hacer encuestas. Hay muchos, pero en esta ocasión usarán una opción de una sola pregunta: @votebot.
- 4 En el buscador de contactos de la aplicación, escriban @votebot.
- 5 Inicien el bot y sigan las instrucciones para crear la pregunta de selección múltiple, con las opciones para elegir.
- 6 Hagan click en publicar enviando el link a los grupos de distribución.
- 7 Todos quienes reciban el mensaje podrán responder la encuesta en su celular en la propia aplicación de mensajería.

Desde el espacio sincrónico, esta aplicación tiene la gran ventaja de la inmediatez y la facilidad del acceso a la respuesta. Su uso es efectivo también en espacio asincrónico, ya que permite dar un tiempo para responder, sobre todo cuando la participación implica a personas que no tienen disponibilidad tan flexible, como pueden ser los apoderados.



Ejemplo 2:

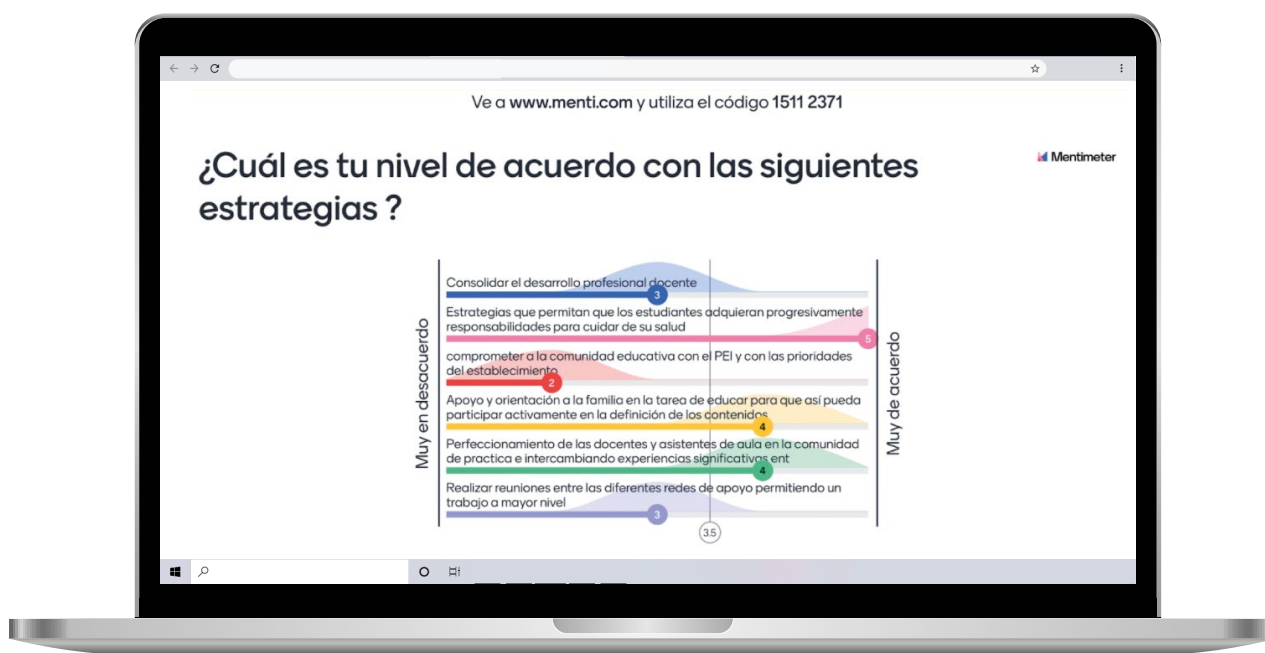
Expresar preferencias con Mentimeter

Más allá del nivel de cumplimiento de algunos indicadores de tarea, recoger las opiniones utilizando escalas de valoración o escalas discretas asociadas a opciones numéricas, puede ser muy útil para focalizar el trabajo de análisis sobre acuerdos y desacuerdos en una comunidad o de las percepciones de los actores respecto de lo consultado.

Hacerlo de manera digital permite no sólo la captura de la información, sino que además, tener información extra para hacer sentido, utilizando promedios y desviaciones (la desviación como el nivel de acuerdo o desacuerdo).

Mentimeter es una **aplicación de interacción**¹⁰ que permite recoger este tipo de información y es muy útiles para espacios sincrónicos e híbridos.

Imaginemos que están atravesando el proceso de definir las estrategias para abordar los objetivos del PME y tienen una serie de alternativas que han sido construidas participativamente. Necesitan avanzar en la elaboración, sabiendo cuales presentan mayor nivel de acuerdo entre los miembros de la comunidad y, en particular, entre los docentes.



CONECTAR

AMPLIAR

APLICAR

DESAFIAR

SABER MÁS

¹⁰

Las aplicaciones de interacción son también conocidas como apps de Q & A -por sus siglas en inglés Question and Answers, es decir, Preguntas y Respuestas.

¿Cómo funciona en la práctica?

- 1 Usen la aplicación www.mentimeter.com.
- 2 Hagan una cuenta con el correo habitual.
- 3 Creen una presentación.
- 4 En tipo de presentación seleccionen "escala".
- 5 Agreguen las opciones, una a una.
- 6 Definan los valores de las escalas, por ejemplo de 1 a 5, que representa cuán de acuerdo estamos con la opción (1 es nada de acuerdo y 5 muy de acuerdo).
- 7 Denle formato a la encuesta.
- 8 Vayan a "compartir" y seleccionen "participantes".
- 9 Copien el link o el código y distribuyan por el medio que llegue a todos de manera inmediata.
- 10 Vayan a la "vista de presentación" y observen cómo se comportan las respuestas.
- 11 En pantalla verán el promedio y la curva de dispersión, que indica el grado de diferencias de opinión de cada opción.

Esta aplicación se puede utilizar sincrónica o asincrónicamente, siendo la experiencia sincrónica especialmente práctica cuando, de forma inmediata, se desea explorar las opiniones en un grupo o encuestar brevemente sobre un determinado tópico.



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS



Tipo de acción participativa

Co-construir

Tipos de herramientas digitales que podemos usar:

Blog / web - Documentos colaborativos - Mensajería - Plataformas visuales- Aplicaciones de interacción.

Ejemplo:

Co-construyendo con Documentos de Google Drive

Los documentos de Google Drive son un tipo de documento colaborativo que han sido creados para la producción de contenido en línea y con varios usuarios simultáneamente, permitiendo la colaboración en tiempo real.

En general, tienen la opción de edición (cambios directos sobre el texto) y sugerencia (registro visible de los ajustes realizados).

Si bien requieren conexión a internet para que las ediciones estén visibles para todos los usuarios, también es posible activar acceso sin conexión para trabajar offline temporalmente.

Suponga que ya han realizado el proceso de levantamiento de información, deliberación y toma de decisiones participativa y el equipo de gestión debe llevar a papel todo lo definido. Para asegurar un estilo de redacción similar y una mirada coherente, han decidido que la Jefa Técnica inicie la primera propuesta de redacción para luego continuar la construcción colaborativa.



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



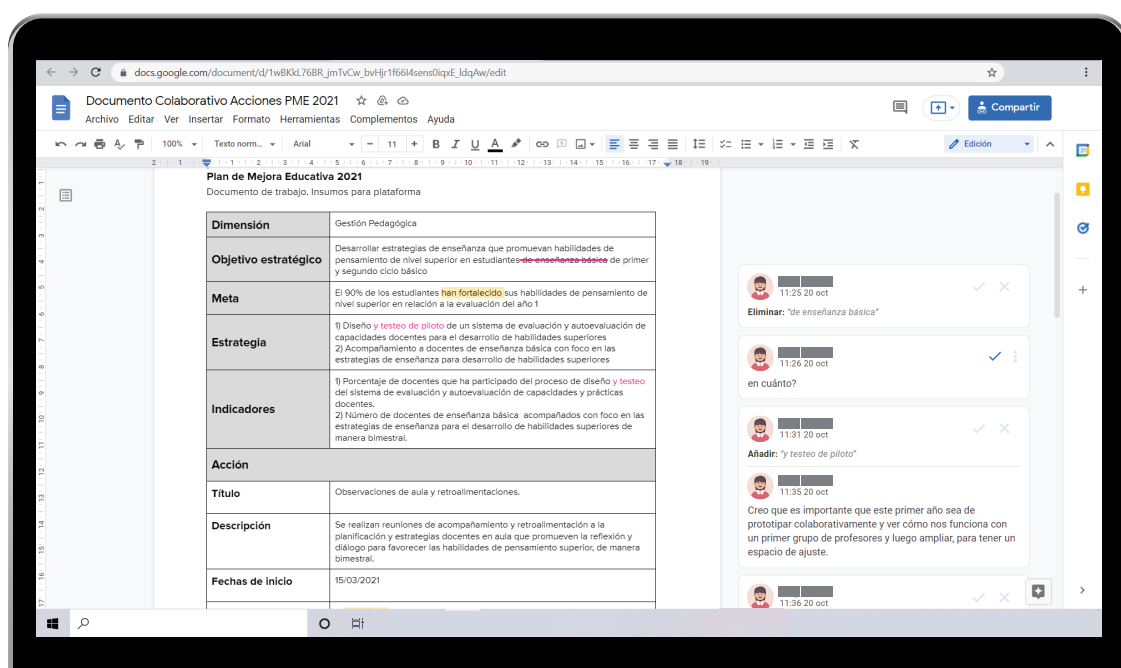
DESAFIAR



SABER MÁS

¿Cómo funciona en la práctica?

- 1 Abran un documento colaborativo desde una cuenta de Google Drive.
- 2 Envíen el enlace o compartan directamente configurando el acceso para que todas las personas que deben colaborar puedan hacerlo con el perfil correspondiente (lector, comentador, editor).
- 3 Establezcan un plazo determinado para la colaboración e intervengan el documento sugiriendo, comentando o editando.
- 4 Pueden establecer algunas normas de uso para todos, por ejemplo: editar las faltas de ortografía directamente; responder los comentarios de otros cuando tienen alguna objeción sobre el contenido o desean sumar algo significativo; proponer una alternativa a través de un comentario cuando no están de acuerdo con alguna idea o la forma en que se ha redactado.
- 5 La persona que lidera el proceso, podrá ir incorporando las sugerencias donde observe consenso, resolviendo comentarios o aceptando sugerencias.
- 6 Pueden hacer una reunión para resolver situaciones que requieran más deliberación y continuar el trabajo desde el documento, pero esta vez sincrónicamente.





CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Integrando diferentes acciones participativas con una herramienta digital

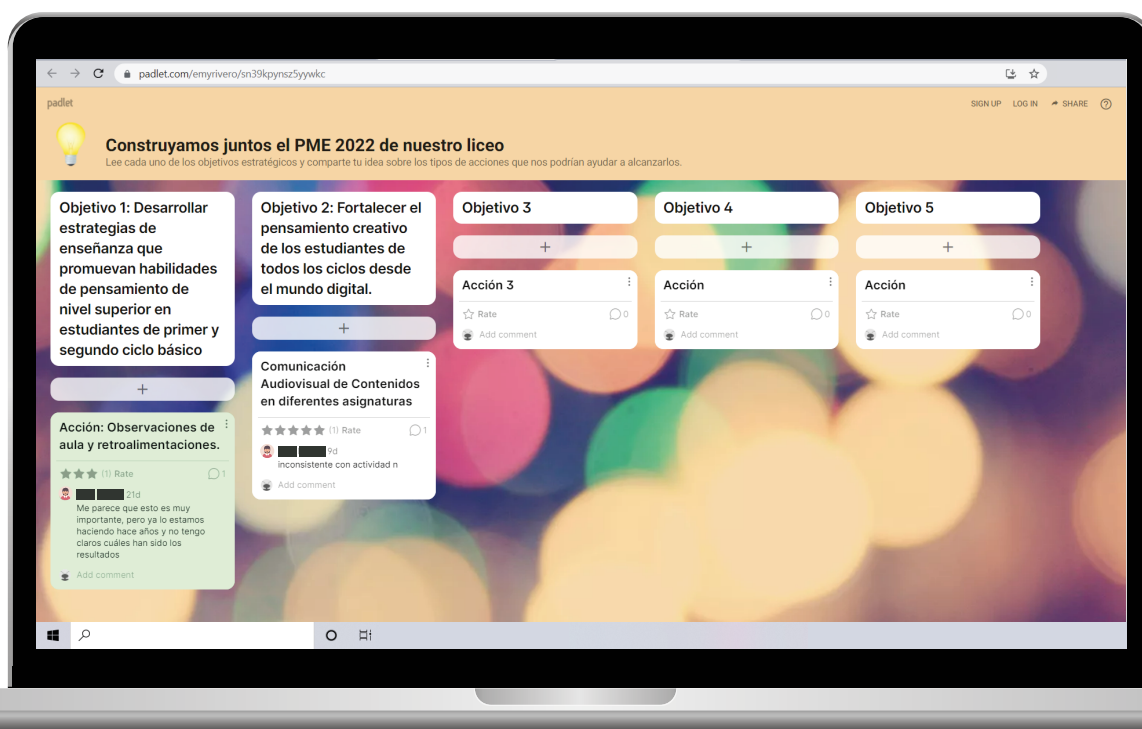
También es posible realizar un recorrido de casi todos los tipos de acciones participativas con una misma herramienta o aplicación. Como dijimos, no es la aplicación la que genera la participación, sino que su uso intencionado. A continuación, podrán observar un ejemplo en el cual desde una misma aplicación se realiza un recorrido que va desde la acción de información a la de deliberación.

Ejemplo: Informando y deliberando con Padlet

(www.padlet.com)

Supongamos que han programado varias sesiones de trabajo con diferentes actores para definir las estrategias anuales y las acciones en las que se focalizará durante el plan anual.

- 1 Presenten la pregunta en un diario mural de Padlet, con las indicaciones correspondientes para responder.
- 2 Habiliten la opción de hacer comentarios.
- 3 Habiliten las reacciones para que quienes participan en la actividad, puedan expresar sus preferencias (pueden hacerlo con “like”, estrellas, notas, voto).
- 4 Para facilitar el acceso, pueden autorizar las publicaciones anónimas, de tal modo que no se le solicite cuenta al usuario para ingresar. Si necesitan saber la autoría de la opinión, indiquen a los participantes dejar su nombre al publicar. Si cada usuario tiene su propia cuenta, pueden configurar para que se publiquen sus comentarios reconociendo el o la autora del mismo.
- 5 Generen un enlace de acceso libre.
- 6 Envíenlo por el medio que les dé más certeza de recepción (correo, mensajería, link en documento, entre otros).





Aplicar

Luego de conocer las diferentes herramientas digitales que pueden contribuir a promover la participación en diferentes procesos en el marco de la gestión del PME, te presentamos una ficha que te permitirá planificar acciones participativas incorporando algunas de las herramientas digitales revisadas u otras que hayas descubierto tú o tu equipo y que consideren pertinente utilizar.

 Descarga acá la ficha para que puedas utilizarla cada vez que la necesites.

Ficha de herramientas digitales para la participación en PME

Fase	Etapas
☐ Estratégica	☐ <i>Análisis de PEI a la luz del PME</i> ☐ <i>Autoevaluación institucional</i> ☐ <i>Planificación estratégica</i>
☐ Anual	☐ <i>Planificación Anual</i> ☐ <i>Implementación, monitoreo y seguimiento</i> ☐ <i>Evaluación</i>

Actividad (qué-con quiénes)	Acción Participativa	Tema o foco de la sub-etapa del PME	Resultado Esperado	Tipo de aplicación	Aplicación digital
	☐ Informar ☐ Opinar ☐ Debatar / Deliberar ☐ Expresar preferencia ☐ Co-construir			☐ Aplicaciones de interacción ☐ Blog /web ☐ Documentos colaborativos ☐ Formularios ☐ Muros digitales ☐ Plataformas visuales colaborativas	

Consideraciones generales para el uso de la aplicación

 CONECTAR

 AMPLIAR

 APLICAR

 DESAFIAR

 SABER MÁS



Encontrarás acá un ejemplo de llenado:

Ficha de herramientas digitales para la participación en PME	
Fase	Etapas
☒ Estratégica	☐ Análisis de PEI a la luz del PME ☒ Autoevaluación institucional ☐ Planificación estratégica
☐ Anual	☐ Planificación Anual ☐ Implementación, monitoreo y seguimiento ☐ Evaluación

Actividad (qué-con quiénes)	Acción Participativa	Tema o foco de la sub-etapa del PME	Resultado Esperado	Tipo de aplicación	Aplicación digital
Ej. Reunión con el equipo de gestión y representantes del Consejo Escolar	☐ Informar ☒ Opinar ☐ Debatar / Deliberar ☐ Expresar preferencia ☐ Co-construir	Análisis y reflexión sobre la situación actual de la gestión educativa	Respuesta a las preguntas guías de la autoevaluación	☒ Aplicaciones de interacción ☐ Blog /web ☐ Documentos colaborativos ☐ Formularios ☐ Muros digitales ☐ Plataformas visuales colaborativas	Mentimeter

Consideraciones generales para el uso de la aplicación





Desafiar

Una vez realizado el ejercicio de definir espacios para la utilización de herramientas digitales, descubre y declara nuevos desafíos a abordar como parte de los retos de liderazgo y mejora del establecimiento.

Preguntas de reflexión

Reflexiona y proyecta desde lo experimentado al trabajar con esta herramienta:

¿Qué has aprendido con esta herramienta?

¿A qué te está desafiando el uso de las herramientas digitales más allá de lo digital y tecnológico?

¿Qué prácticas y estrategias quieres rescatar y sostener para avanzar en la incorporación de tecnologías digitales a los procesos participativos en tu establecimiento?



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Recuerda

Para chequear si tu plan de integración de herramientas digitales en los procesos de participación va por buen camino, revisa:

Crear un mapa del proceso participativo, identificando con claridad los propósitos, insumos y resultados de cada instancia de participación.	☐
Identificaron el tipo de acción participativa que buscan en cada etapa del proceso.	☐
Definieron el nivel de participación esperado para los distintos actores en cada etapa del proceso.	☐
Diseñaron una estrategia para asegurar el acceso amplio al uso de las herramientas digitales seleccionadas.	☐
Contemplaron los procesos de inducción necesarios para asegurar un uso fluido de las herramientas digitales seleccionadas.	☐
Crear una estrategia alternativa de apoyo y complementaria para asegurar la participación de quienes tengan dificultades de acceso a las herramientas.	☐
Definieron con claridad cómo se accede a las herramientas y a los resultados generados a través de ellas.	☐





Saber más

Para ampliar, profundizar y seguir aprendiendo sobre este tema, accede al material complementario:

Documentos complementarios

-  Deloitte (2020). Facilitación virtual. El arte de generar confianza a través de plataformas virtuales.
-  Gobierno de Navarra (2018). Guía práctica para facilitar la participación ciudadana. Una selección de herramientas presenciales y digitales para el trabajo colectivo.
-  MINEDUC (2021). Guía de Orientaciones para liderar procesos participativos en el contexto escolar. Documento de apoyo a equipos directivos.
-  Pinto, S., Alba, R.; Cortés Peña, O.; Alfaro Camargo, C. (2017). Hacia la transformación de la práctica docente: modelo espiral de competencias TICTACTER.
-  Villoch, P., Maturana, J., Simonsen, R., Méndez, K. (2020). Compendium Colaboración en Tiempos de Covid. Cultivando comunidad y aprendizaje.

Webs

-  <https://paradalia.com/kit-facilitacion-digital-herramientas/>
-  <https://www.andaira.net/participacion-online/>
-  <https://alternativeto.net>



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Banco de aplicaciones

Aplicaciones Q&A (Aplicaciones de interacción)



Wooclap

<https://www.wooclap.com>

Kialo

<https://www.kialo.com>

Strawpoll

<https://www.strawpoll.me>

Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/es-ES>

Tricider

www.tricider.com

Blog /web



Wordpress

<https://wordpress.com>

Blogger

<https://www.blogger.com>

Google Sites

<https://sites.google.com/>

Wix

<https://es.wix.com>

CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Banco de aplicaciones

Mensajería instantánea

 Telegram <https://telegram.org/?setln=es>

 Whatsapp <https://www.whatsapp.com/?lang=es>

Documentos colaborativos

 Etherpad <https://etherpad.org>

 Nuclino <https://www.nuclino.com>

 Microsoft 365 <https://www.microsoft.com>

 Google Drive <https://www.google.com/intl/es/drive/>

Formularios

 Forms. App <https://forms.app/>

 Microsoft Form <https://forms.office.com>

 Nextcloud Form <https://apps.nextcloud.com/apps/forms>



CONECTAR



AMPLIAR



APLICAR



DESAFIAR



SABER MÁS

Banco de aplicaciones

Muros digitales

 Wakelet <https://wakelet.com>

 NetBoard.Me <https://netboard.me>

 Lino <http://en.linoit.com>

 Padlet www.padlet.com

Plataformas visuales colaborativas

 Miro <https://miro.com>

 Microsoft Whiteboard <https://www.microsoft.com/es-cl/microsoft-365/microsoft-whiteboard/digital-whiteboard-app>

 Metroretro <https://metroretro.io>

 Mural <https://www.mural.co/>

 Jamboard www.jamboard.com



Herramientas

Plan de Mejoramiento Educativo

Herramienta 6: Herramientas digitales para
la participación en el PME

