



“ELABORACIÓN DEL PROYECTO **POLÍTICO PEDAGÓGICO INSTITUCIONAL** CON CARACTERÍSTICA **MUTUAL”**



FEDEM
FEDERACIÓN ENTERRRIANA DE ENTIDADES MUTUALES
GRAL. FRANCISCO PANTO RAMIREZ

Fe Cooperativa



MÓDULO IV A

LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE



Docentes:

Lic. María Fernanda Saladini

Lic. Estela Mabel Echeverría

Material preparado por Fundación Fe Cooperativa y FEDEM en la ciudad de Paraná, Entre Ríos.

Abril de 2025.

Permitida su reproducción, citando la fuente.

EL JUEGO COOPERATIVO

Según vimos, Pere Pujolàs Masset en su propuesta de “Cooperar para aprender, aprender a cooperar”, nos propone el trabajo áulico en 3 ámbitos diferentes.

Cuando utilizamos al trabajo en equipo como recurso para aprender, aplicamos estructuras de trabajo cooperativo (Ver Módulo 3) que nos garantizan que efectivamente se cumplan las características de un verdadero trabajo en equipo.

Pero, **¿qué diferencia al equipo del grupo?, ¿o son lo mismo?**

Hay escuelas de pensamiento que consideran "grupo" y "equipo" sinónimos, otros los consideran antónimos, mientras que hay quienes adherimos a que se trata de concepciones distintas pero relacionadas.

Ámbitos de intervención para implementar el aprendizaje cooperativo en el aula



#GRUPO Y EQUIPO

Podríamos decir, que todo equipo es primero un grupo, pero no todo grupo será equipo. Para que un equipo sea considerado tal, primero debe ser grupo. Según Jon Katzenbach, un equipo es “un número reducido de personas con capacidades complementarias, comprometidas con un propósito, un objetivo de trabajo y un planeamiento comunes, y con responsabilidad mutua compartida”.

De esta definición podemos destacar que un equipo es un grupo organizado que posee responsabilidades compartidas en relación a una tarea que se persigue. Sus miembros poseen responsabilidades para con sus pares porque usualmente se trata de un grupo de personas que trabaja y responde a una misma institución u organización, de manera que las relaciones entre ellos pueden incluir jerarquías, tareas conexas, funciones relacionadas, y más. Son diferencias sutiles, pero existen, y creemos que es bueno destacarlas para enriquecer nuestra mirada sobre lo grupal.

Otra definición de equipo dice que: “es un grupo comprometido con una finalidad común o proyecto que solo puede lograrse con un trabajo complementario e interdependiente entre sus miembros”.

Aquí la concepción clave es la del “trabajo interdependiente”, en donde “mi trabajo afecta el trabajo de mi coequiper”, y viceversa. Además, en un equipo existe un claro liderazgo dado desde lo funcional o jerárquico, que orienta los esfuerzos hacia un mismo sentido, potenciando la participación de cada miembro y generando un sentimiento de pertenencia hacia la organización en la que se incluyen, así como de realización personal, lo que se cree que aumenta la motivación para el trabajo. Esto no significa que un grupo sea “algo menor” a un equipo, sino de distinta configuración. Una familia es un grupo, y seguramente coincidiremos en que no se trata de un mero conjunto de personas, sino una red grupal constituida por relaciones y vínculos de compleja profundidad.

Además, es importante destacar que un grupo no necesariamente debe convertirse en un equipo, esto dependerá de sus objetivos, de las relaciones entre sus miembros, la duración de su objetivo, etc. Por ejemplo, un grupo de estudiantes que va a un curso de Carpintería básica a lo largo de una cursada irá aprendiendo sobre el oficio, superando ejercicios y actividades, practicando, mejorando su capacidad realizando distintas prácticas sobre maderas, aprendiendo a utilizar herramientas, inclusive armando proyectos en madera. Son un grupo porque cursan juntos y se interrelacionan, sostienen un encuadre, mientras avanzan en su tarea. Este grupo no necesariamente se constituirá como equipo, porque la naturaleza de su tarea no lo requiere, sus objetivos principales no sostienen ni implican un compromiso o responsabilidad para con sus pares. Si en su futuro grupal no hay un desafío, reto, problema significativo, cambio de objetivo, o necesidad que pueje porque los participantes se esfuercen por trabajar en equipo, probablemente no trabajarán en equipo. Distinto sería si esos alumnos conforman una Cooperativa Escolar, que tendrá como una de sus actividades, la fabricación de muebles de madera.

Esto cambia todo. Porque habrá que ponerse de acuerdo, lograr una visión en común, trabajar realmente juntos, limar asperezas para lograr las metas, ponerse de acuerdo, superar problemas y diferencias de opinión, consensuar, y más. Tienen una responsabilidad compartida, por la cual son mutuamente responsables. Entonces, el grupo tiene la oportunidad de desarrollar habilidades que tendrán que ver con aprender un proceso que exige un trabajo individual que se refleja en algo que solo sostienen como equipo, cada uno conociendo el trabajo ajeno, identificándolo, pudiendo hacerlo si hubiese que reemplazarlo, lo que se denomina complementariedad, reflejo de una responsabilidad que se comparte.

Este trabajo comienza por tomar consciencia del esfuerzo y la puesta en marcha de un conjunto de competencias que son los talentos, habilidades y virtudes para el desempeño y desarrollo del grupo.

Las competencias están conformadas por nuestros conocimientos, nuestras habilidades y actitudes:

- Conocimientos: Lo que sé.
- Habilidades: Lo que sé hacer.
- Actitudes: La predisposición que tengo para hacerlo.

Para desarrollar las competencias del trabajo en equipo, es necesario que los miembros del grupo:

- Se inicien, se capaciten o tengan nociones básicas sobre el trabajo en equipo. (Aumentar sus Conocimientos)
- Poner en práctica las competencias del trabajo en equipo. Poder reflexionar y desplegar sus prácticas en un ámbito destinado a mejorar su desempeño. (Mejorar sus Habilidades)
- Querer, desear adquirir estas competencias (Predisponerse actitudinalmente)

El logro del objetivo dependerá en gran parte del apoyo, sostén y trabajo interrelacionado. Implica conocer el trabajo ajeno, poder hacerlo, confiar en el buen actuar de los pares, y todo esto, porque se sabe que la tarea que realiza uno afecta la realización de la tarea de su par y, por ende, la calidad del producto final.

A su vez, el pasaje de grupo a equipo está relacionado a las concepciones de colaboración y cooperación



#DINÁMICA GRUPAL

La Dinámica de Grupos es la disciplina o método de abordaje de lo grupal que demuestra que quienes trabajamos con grupos (es decir, los que nos introducimos en grupos para coordinar, auxiliar y/o facilitar su tarea), podemos hacerlo conociendo las leyes a las que obedece la acción grupal, cuáles son los fenómenos que lo rigen y las técnicas que se pueden utilizar para canalizar y mejorar aspectos de su proceso.

Una excelente definición de Shertzer, Stone y Knowles (1962) dice que la Dinámica de Grupos estudia “Las fuerzas que actúan en cada grupo a lo largo de su existencia y qué lo hace comportarse en la forma como se comporta”.

Aplicando diferentes dinámicas de grupo, lograremos incrementar la cohesión del grupo de clase. Debemos tener en cuenta que se clasifican según su objetivo y momento de aplicación. Podemos citar:



Técnicas de iniciación	● En este grupo incluimos las técnicas de Presentación, Animación o Caldeamiento y División. ● Tienen por objetivo que los miembros del grupo se conozcan entre sí. ● Suelen emplearse en la primera etapa de la vida de los grupos
Técnicas de Comunicación	● Tienen como objetivo fomentar la comunicación entre los miembros del grupo, analizar qué barreras dificultan la comunicación y qué elementos y factores, la favorecen.
Técnicas de Construcción	● Su objetivo está encaminado a la producción, organización, estudio, planificación y construcción de actuaciones, actividades y proyectos grupales de manera organizada.
Técnicas de Proceso	● Intentan mejorar la dinámica grupal mediante la evaluación y análisis de los distintos elementos y facetas que conforman lo grupal: sus objetivos, normas, comunicación, colaboración y cooperación, cohesión, participación e interacción, y desarrollo de sus actividades y tarea central.
Técnicas de Cierre	● Son útiles para reflexionar, realizar conclusiones y análisis sobre el final de la vida grupal, la culminación de una etapa grupal y/o evaluar si los objetivos trazados se han cumplido

¿CUÁL ES LA RELACIÓN ENTRE LAS TÉCNICAS DE DINÁMICA GRUPAL, EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD?

Las Técnicas de Dinámica Grupal son procedimientos no habituales de trabajar en grupo que incluyen lo lúdico, lo creativo, lo inspirador, lo reflexivo, lo motivador, y cuyos objetivos son la búsqueda de respuestas y conocimientos que mejoren los lazos de convivencia de un grupo, que auxilien el trabajo en grupo y en equipo, que facilitan el análisis de situaciones grupales, que permitan aprender a colaborar y cooperar, mejorar la comunicación, alentar el logro de sus metas, resolver problemas, y mucho más.

A diferencia del juego libre, estas técnicas poseen objetivos específicos que, mediante la unión entre lo grupal, el juego y la creatividad, permite acercarse a lo creador, la fantasía, el pensamiento reflexivo, lo espontáneo, el despertar de los sentidos, el acceso a conocimientos sobre uno mismo y los demás, convirtiéndolas en herramientas únicas para el trabajo con grupos.

¿QUÉ ES LA ACTITUD LÚDICA?

“La actitud lúdica es explorar posibilidades, crear, hacerlo por el puro placer de hacerlo, es absorberte en el momento presente, son ganas de cooperar con otros... La actitud lúdica es una vida con sentido...”

Enrique Aguilar (2009)

El diccionario de la Real Academia señala que “Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ‘ludus’ que significa ‘juego’”.

La lúdica, el juego y la creatividad son conceptos estrechamente relacionados, ya que no existe proceso creativo sin actitud lúdica. Cuando compartimos y aprendemos desde lo lúdico nos ponemos en contacto con nuestro lado creativo. Este juego en acción se denomina ludiexpresión.

Tenemos una actitud lúdica cuando existe la voluntad de entrar en juego con uno y los demás, es una predisposición que va acompañada con un buen ánimo y disponibilidad. En otras palabras: hay que tener ganas de entrar en juego.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

Antropólogos han descubierto que el juego es una actividad tan antigua como el hombre, y que desde sus comienzos, hace miles de años, evolucionó desde una serie de manifestaciones lúdicas rudimentarias y básicas, para convertirse en el aprendizaje y desarrollo de manifestaciones culturales complejas que comunican normas sociales, morales, ideológicas, tradicionales, valores, y más.

El término «juego» deriva del latín ‘iocus’ que significa “acción de jugar”, “diversión” o “broma”. Seguramente a todos se nos vienen imágenes, recuerdos y poderosas asociaciones cuando pensamos en la palabra «juego».

Todos sabemos de qué trata el juego, cómo se siente y lo que es capaz de generar, ¿No les parece? Sin embargo, se nos puede complicar un poco al momento de definirlo. Conozcamos algunas definiciones:



DEFINICIONES

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura”. Huizinga (2000)

“Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas”. Schiller (1991)

“Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo”. Vigotsky (1934)

De estas definiciones podemos reconocer algunas de las poderosas asociaciones que vienen a la mente cuando pensamos en el juego: libertad, desarrollo, espontaneidad, placer, impulso creador, vida, tensión, júbilo, cultura... y más.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

1. El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano. La actividad lúdica es algo que surge en todas las culturas y favorece a los niños el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional, pero no es exclusiva de la niñez, sino también actividad necesaria para los adultos.

La vida adulta está repleta de responsabilidades y se cree que por ello existe cierto prejuicio a evitar o no jugar cuando somos adultos porque el juego es “improductivo”, en el sentido en que no crea bienes como lo hace el trabajo.

“... esa gratuidad fundamental del juego es claramente la característica que más lo desacredita...el juego no produce nada, ni bienes ni obras”.
Caillois (1986)

Sin embargo, está comprobado que sus beneficios en la adultez son múltiples: genera entornos de alta motivación; levanta el ánimo; posibilita el humor, estimula la creatividad, la comunicación y el aprendizaje; ejercita habilidades cognitivas, sensoriales, de atención, reflexión, concentración y memoria; baja niveles de estrés al deshacernos por un momento de las preocupaciones; fomenta relaciones sociales y propone vincularnos de forma saludable.

2. El juego es una actividad lúdica placentera, divertida, alegre, y es un fin en sí mismo. El juego produce placer y satisfacción a quienes lo realizan, es una actividad que agota su finalidad en sí mismo: se juega por el placer de jugar. Está centrado en el proceso de disfrute, más no un objetivo ulterior.

4. El juego implica actividad. Podemos activarnos con el juego mediante el movimiento, la expresión corporal, comunicándonos, corriendo, saltando, etc. Pero incluso cuando el juego no es físico, hay actividad psíquica que exige cierto esfuerzo e implica áreas tales como la imaginación, la fantasía, el proceso creador, la memoria, la concentración, el esfuerzo cognitivo, de observación, etc., lo que introduce otra característica:

5. El juego es una situación ficticia que puede repetirse. Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espacio temporales “irreales”. Todo juego se acompaña de una “conciencia específica de segunda realidad o de franca irrealidad en relación a la vida cotidiana”, especialmente el juego simbólico, en donde el hacer “como si”, tiene una significación indirecta que, mediatizado por el símbolo, de cauce a la imaginación.

6. Al mismo tiempo, consideramos al juego como actividad seria.

Para los niños el juego es tan importante como para los adultos el trabajo.

7. El juego posee función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje. Como para los niños el juego es actividad seria, si se utiliza bien puede ser un factor importante a tener en cuenta por la pedagogía y el aprendizaje escolarizado.

En el juego las personas encuentran motivación para aprender. En los niños, la función potenciadora del aprendizaje está relacionada al hecho de que se aprende desarrollando una realidad ficticia, por lo que el temor al fracaso se reduce o desaparece, porque no existe preocupación por el resultado. Sin embargo, el miedo al fracaso puede aparecer si un adulto “*presiona*” al niño, por ejemplo, imponiendo un objetivo que éste deba cumplir.

8. Posee una función de adaptación afectivo-emocional. Los niños (especialmente los más pequeños) no están completamente instrumentados para elaborar y superar los problemas de la realidad como los adultos, y algunos de estos cambios producen inseguridad y ansiedad, por lo que, para este momento de la vida el juego constituye una excelente forma de expresar, comunicar, exteriorizar sentimientos y preocupaciones.

El juego es un disparador de emociones, razón por la cual sirve para fijar conocimientos. Los juegos de imitación, por ejemplo, ayudan a que los niños asimilen sus preocupaciones y bajen la ansiedad, mientras juegan distintos roles y comportamientos sociales que intentan entender, favoreciendo la incorporación de las normas y valores sociales del entorno. A medida que se va comprendiendo el mundo, se adquiere conocimiento, un sentido de conocimiento sobre el entorno, de saber de qué se trata, lo que favorece su autoestima.

9. Favorece la comunicación y socialización. El juego prepara al niño para los roles sociales y le permite entender el mundo de los adultos. Puede ser una actividad altamente socializadora, porque en muchas ocasiones es a través de la relación con otros niños que aprenden a vincularse con sus pares, algo irremplazable para aprender a comunicarse.



8. Posee una función de adaptación afectivo-emocional. Los niños (especialmente los más pequeños) no están completamente instrumentados para elaborar y superar los problemas de la realidad como los adultos, y algunos de estos cambios producen inseguridad y ansiedad, por lo que, para este momento de la vida el juego constituye una excelente forma de expresar, comunicar, exteriorizar sentimientos y preocupaciones.

El juego es un disparador de emociones, razón por la cual sirve para fijar conocimientos. Los juegos de imitación, por ejemplo, ayudan a que los niños asimilen sus preocupaciones y bajen la ansiedad, mientras juegan distintos roles y comportamientos sociales que intentan entender, favoreciendo la incorporación de las normas y valores sociales del entorno. A medida que se va comprendiendo el mundo, se adquiere conocimiento, un sentido de conocimiento sobre el entorno, de saber de qué se trata, lo que favorece su autoestima.

9. Favorece la comunicación y socialización. El juego prepara al niño para los roles sociales y le permite entender el mundo de los adultos. Puede ser una actividad altamente socializadora, porque en muchas ocasiones es a través de la relación con otros niños que aprenden a vincularse con sus pares, algo irremplazable para aprender a comunicarse.

El juego está en el origen de toda actividad creadora

Según Vigotsky, *“el juego posee carácter de instrumento y recurso socio-cultural, medio a través del cual el niño construye su aprendizaje, su realidad social y cultural porque es jugando con otros que el niño amplía el conocimiento de su entorno social y comprensión del mundo. El juego permite aprender a respetar normas, a tener metas, a conocer estructuras sociales, a incorporar conocimientos, reglas y creencias culturales de lo permitido y lo prohibido. Jugando el niño asimila cultura, lenta y gradualmente, mientras se fortalece la constitución subjetiva, su carácter e instancias superyoicas”*.

El **juego formal**, estructurado o dirigido es aquel en donde existen normas y una forma determinada de jugar que, por lo usual, no han creado. Por ejemplo, los juegos de cartas, de mesa, la rayuela, la carrera de sacos, y todos aquellos juegos que se han transmitido culturalmente y que poseen variaciones en sus nombres y formas de jugarlo, están atravesados por reglas generales y valores que se inventaron en el pasado y se siguen transmitiendo actualmente, atravesando y perteneciendo a varias culturas a la vez.

Donald Winnicott afirma que jugar es símbolo de salud, al punto tal que cuando una sociedad no juega, se la considera enferma. El juego nace de manifestaciones lúdicas rudimentarias para convertirse en aprendizaje social y expresiones culturales complejas que transmiten normas sociales, valores morales, ideologías, tradiciones y más.



#LOS JUEGOS COOPERATIVOS



Como ya dijimos, entendemos al juego como un elemento socializador por excelencia en las primeras etapas de la vida, mediante el cual transmitimos valores, costumbres, formas de relacionarnos, conocimientos, sentimientos, etc. Por éste, el niño simboliza sus formas de actuar en el futuro. El mundo del juego es el medio natural para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo, ya que es propio de éstos, es activo y muy motivador. A través del juego el sujeto queda implicado en procesos de experimentación, sensación, acción y reacción.

Cuando hablamos de “socializador” hacemos referencia a que en parte es reproductor de las relaciones sociales y de la cultura.

En la actualidad, nuestra sociedad se basa en un modelo económico en el que la competencia prima por sobre todo, el ser el mejor, el ganar sin importar los medios ni las consecuencias. En esta situación necesariamente habrá una persona perdedora y otra ganadora, lo cual acentúa la desigualdad, la injusticia, la violencia, el individualismo, el egoísmo, y un sentimiento de frustración y soledad, tanto para el que gana como para el que pierde, ya que generalmente la alegría del triunfo es solitaria, provocando envidias y tristezas, de parte de los que no ganan.

El juego cooperativo, hace posible que jugar con otros sea mejor que jugar contra otros, superando desafíos juntos y no superando a otros, haciendo de la experiencia lúdica un pleno disfrute colectivo, sin frustraciones, en el que la estima de uno no sea a costa de los otros.

Favoreciendo la participación de todos, en contraste con los juegos de competencia en donde se busca derrotar a los demás para obtener un premio que llegará solo a unos pocos, los que tienen más aptitudes físicas o mentales, disminuyendo a su vez la participación y la motivación del resto.

En una situación cooperativa, los objetivos de las personas del grupo sólo podrán ser alcanzados en la medida que los objetivos individuales se concreten. En contraste, en una situación competitiva la concreción de los objetivos de uno de los individuos impide la consecución de las de los demás.

Lo que se busca a través de los juegos de cooperación, es que los niños aprendan disfrutando a ser más considerados y conscientes con los otros y logren trabajar buscando lo mejor para todos.



Al enfrentarnos a los juegos cooperativos vislumbramos lo arraigada que está la cultura hegemónica a través de la imposibilidad de desprendernos de los esquemas tradicionales del juego, “yo gano - vos perdés”, perdiendo sentido el juego, para muchos el hecho de que esto no ocurra; el desafío está en poder transformar estos esquemas en un “todos ganamos”. Cooperación y superación van juntas.

Pensando en este eje de trabajo proponemos al “trabajo de equipo” como un requisito importante en el momento de pensar en juegos de cooperación

Consideramos importante la implementación de este tipo de juegos, ya que favorecen, fortalecen y potencian el proceso grupal. Pudiendo cada cual demostrar sus capacidades, habilidades, destrezas, etc. Sintiéndose capaces de hacer u opinar libremente porque saben que serán respetados.



Los juegos cooperativos tienen características liberadoras que se encuentran en coherencia con el trabajo grupal, a saber:

- liberan de la competencia (lo importante es participar);
- liberan de la eliminación (lo importante es que todos jueguen);
- liberan para crear (crear = construir, y para construir el aporte de todos es fundamental);
- liberan de la agresión física (lo importante es eliminar estructuras que requieran la agresión a los demás)

Les dejamos una hermosa canción para escuchar:

Lito Nebia - Yo así no juego más

*Si el juego es una carrera
y solo gana el que llega,
yo así no juego más.
Si el juego es una pelea
y solo gana el que pega,
yo así no juego más.
Si estoy jugando contigo
y por ganar te lastimo,
yo así no juego más.
Si por ganar no me importa
que vos te quedes sin torta
yo así no juego más.
Yo solo quiero jugar
porque es la forma mejor
de dejar pasar el sol.
No me quieran enseñar
como se debe jugar,
Que el juego lo inventé yo.*

LITO NEBIA



#HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN MUTUAL EN EL AULA

Introducción

En la era de la comunicación digital, de la omnipresencia de las redes sociales, del internet de las cosas, los procesos educativos no se encuentran aislados o inertes ante los impactos y transformaciones que traen consigo las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Así, se le presenta a la educación el gran desafío de adoptar nuevos recursos y herramientas digitales para potenciar los escenarios de aprendizaje, personalizar la enseñanza y para generar distintas plataformas de acceso al conocimiento.

En los nuevos entornos educativos mediados por las tecnologías, los contenidos se plasman a través de recursos digitales que presentan elementos de texto, imagen, audio y video en los más diversos formatos y objetos de aprendizaje. Las pantallas y los dispositivos conviven en el espacio áulico, presentando el gran reto de incorporarlos en el proceso de enseñanza de modo que lo potencien y enriquezcan, y no como punto de competencia por la atención de nuestros estudiantes.

Es en este mundo lleno de información, en donde el rol del docente demanda nuevas competencias. La enseñanza mediada por las tecnologías requiere de un nuevo perfil de docente, donde éste ya no participa en el proceso de enseñanza aprendizaje como especialista, es decir, como quien contiene y dosifica el conocimiento que imparte (del cual es el único conocedor).

Más bien, se requiere un perfil docente-tutor que guíe el camino del estudiante hacia el conocimiento, brindar orientación sobre los pasos que han de seguirse, contextualizar cada temática, relacionar los contenidos y acompañar así el proceso de aprendizaje de cada estudiante. En este nuevo rol, el docente se encuentra con una diversidad de recursos y contenidos digitales que debe tomar, darles sentido, complementarlos y aunarlos bajo un objetivo de enseñanza.

Por su parte, los límites que separan las diferentes modalidades de estudio comienzan a desdibujarse: la tecnología no sólo está presente en el estudio a distancia, sino que permea en el aula, y los recursos están al alcance del estudiante sin importar en qué contexto socio-témpro-espacial, éste se acerque al conocimiento.

Lo que vamos a ofrecerles en esta unidad, son diversas direcciones y enlaces para que Uds. puedan acceder a recursos digitales, que los ayudarán en este proceso de “digitalizar” vuestras clases.



1- COMUNICAR EN ENTORNOS DIGITALES



FOROS

El foro es un espacio de comunicación, encuentro, participación, interacción y debate que apunta a enriquecer el contenido curricular de un curso.

En ellos, el rol del docente como guía, facilitador y moderador de la interacción entre los estudiantes es fundamental e indispensable para que el foro constituya un entorno de construcción colaborativa de conocimientos.

En tal sentido, todas las plataformas educativas del mercado ofrecen la funcionalidad de foro de intercambio que podrán utilizar ustedes.

BLOGS

Un blog es una página web en donde los usuarios pueden escribir contenidos en formato de entradas o posts que incluyen textos, imágenes, videos, archivos y vínculos a enlaces internos o externos. Un blog es un equivalente virtual a un diario personal o de investigación en el cual, generalmente, se permiten comentarios de los usuarios.

La herramienta blog suele ser una funcionalidad disponible en la mayoría de las plataformas educativas, pero también pueden abrirse blogs de manera gratuita en diferentes espacios web:

- Blogger - <https://www.blogger.com>
- Edublogs - <https://edublogs.org/>
- Wix - <https://es.wix.com/>



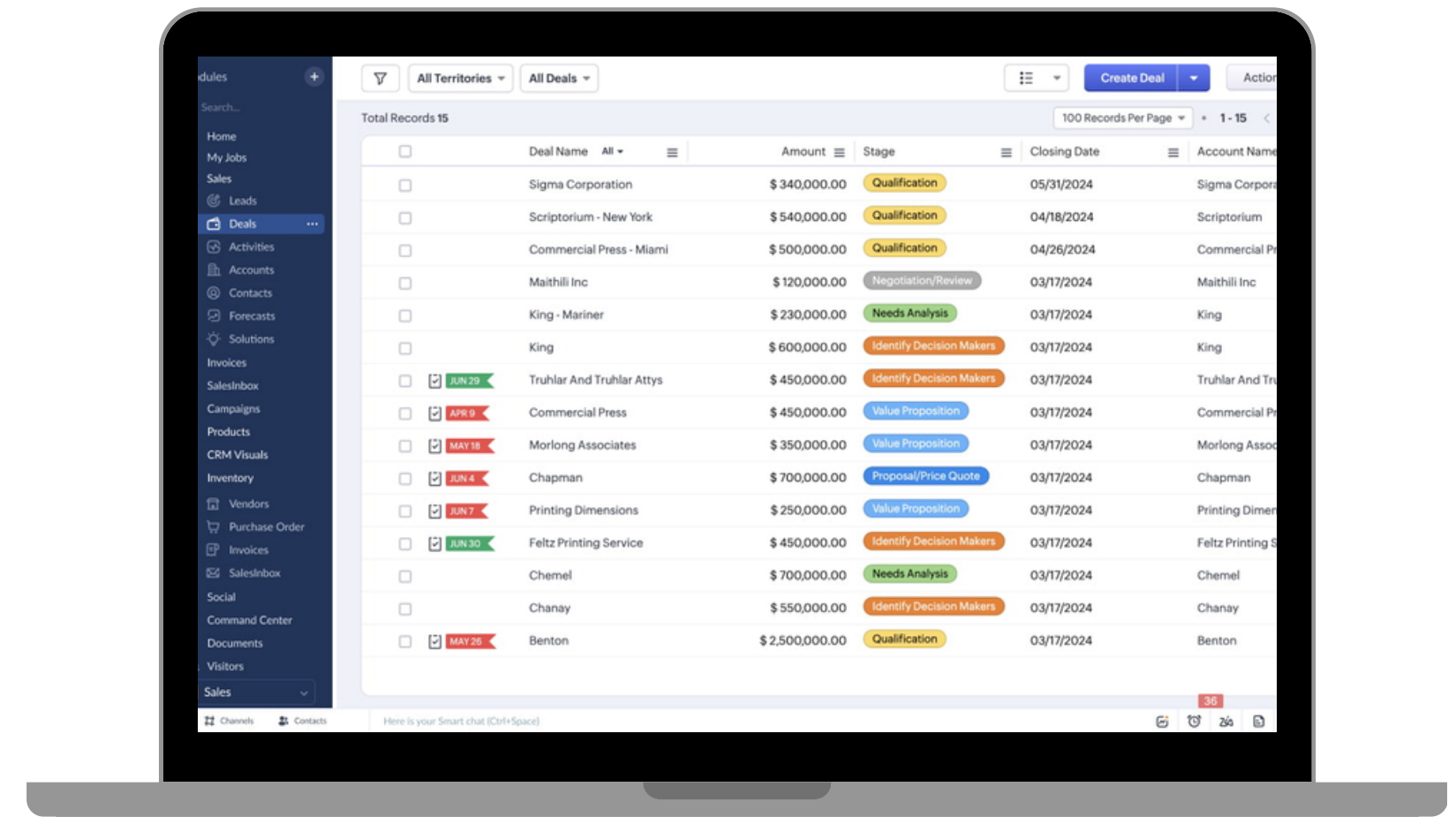
WIKI

El término wiki proviene del hawaiano “rápido” y en el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación, se refiere a un espacio colaborativo abierto y online que facilita la cooperación para generar contenidos entre individuos que no se encuentran físicamente en un mismo lugar.

La wiki tiene funcionalidades especiales para el trabajo en equipo, ya que permite que varios usuarios puedan crear contenido, guardarlo, editarlo y vincularlo de manera simultánea, trabajando de manera remota.

Podemos generar wikis en espacios en línea o instalados en un servidor.

- Wikidot - <https://www.wikidot.com/>
- Zoho Wiki - <https://www.zoho.com/es>
- Media Wiki - <https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/es>



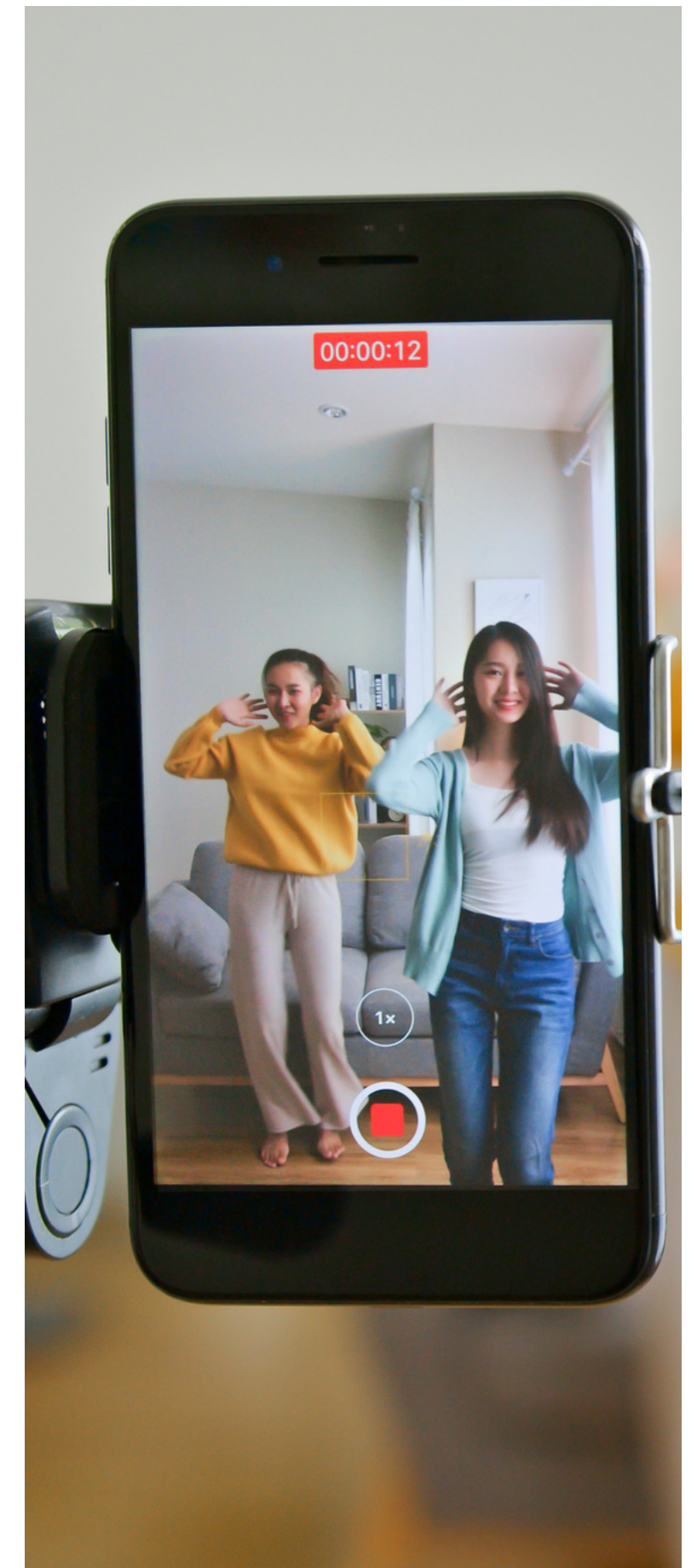
2- LA IMAGEN COMO RECURSO PARA EL APRENDIZAJE

Nos encontramos en la llamada era digital, en la cual las comunicaciones suceden mayoritariamente en un contexto tecnológico en donde se rescata una alta predominancia de la imagen por sobre el uso del lenguaje escrito.

Las llamadas generaciones “Y” (aquellos nacidos entre los años 1980 y 1999 aproximadamente), “Z” (del año 2000 al 2009), y “T” (del año 2010 en adelante), son aquellas a las que denominamos “nativos digitales”: mientras las demás generaciones han adoptado y se han adaptado al uso de las tecnologías a medida que fueron apareciendo en el mercado, esto jóvenes han nacido junto a ellas y están habituados al consumo de imágenes y videos como elementos comunicativos instantáneos en entornos digitales y virtuales.

“Una imagen vale más que mil palabras” dice el proverbio que sigue tan vigente hoy como cuando fue dicho por primera vez. La imagen capta nuestra atención, es fuente de inspiración; la imagen comunica a través de su propio lenguaje del color, la forma, la posición, el tamaño, la iluminación, etc.

La imagen representa hoy para la sociedad un lenguaje predominante para la comunicación y la interacción entre los individuos; debemos adoptar ese mismo lenguaje para conectarnos con nuestros “espectadores”.



HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE VIDEOS

- Windows Movie Maker. es parte de window, viene incluido con el sistema operativo. <https://windows-movie-maker.uptodown.com/windows>
- Freemake Video Converter.
https://www.freemake.com/es/free_video_converter/
- Shotcut. <https://shotcut.org/>
- Filmora. <https://filmora.wondershare.es/>
- CapCut. <https://www.capcut.com/es-es>

HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE VIDEOS

- Canva. es un gran referente para la creación y edición gratuita de imágenes online <https://www.canva.com/>
- Fotor. <https://www.fotor.com/es/>

LINEAS DE TIEMPO

- Genially. <https://app.genial.ly/dashboard>

Genially es otra de las grandes plataformas del mercado para generar contenido gráfico interactivo en diferentes formatos, inclusive el de infografía. Permite el trabajo colaborativo y los resultados pueden descargarse como imagen PDF o HTML, así como embeberse en sitios web y redes sociales.

MAPAS MENTALES

- MindManager. <https://www.mindmanager.com/>
- MindMeister. <https://www.mindmeister.com/>

HERRAMIENTAS DE TRABAJO COLABORATIVO

Las herramientas de trabajo colaborativo son plataformas y aplicaciones que facilitan los procesos de comunicación e intercambio necesarios para organizar y producir contenidos, actividades y proyectos.

A través de estas herramientas es posible la construcción de grupos o comunidades educativas que buscan, seleccionan, guardan y comparten contenidos e interactúan sobre ellos.

De este modo las tecnologías de la información y la comunicación favorecen en el estudiante la construcción colaborativa de conocimientos a través del aprendizaje significativo que se obtiene con la búsqueda de información, el intercambio, la socialización e integración, el debate, y los acuerdos y consensos a los que arriba en conjunto con sus pares, ya sea que se encuentren o no, en el mismo espacio físico.

- Las herramientas colaborativas pueden estar centradas en el resguardo e intercambio de archivos, la comunicación sincrónica y asincrónica, la creación de entornos de trabajo y asignación y seguimiento de actividades, o el diseño y la colaboración en la creación de contenidos.
- En el siguiente cuadro, encontrarán una lista y clasificación de las más usuales.



25 herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo.
Aulaplaneta, 2015.

GAMIFICACIÓN: EL APRENDIZAJE DIVERTIDO

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el estudiante.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Centrándonos en el terreno educativo, la gamificación se concibe como el diseño de escenarios de aprendizaje, constituidos por actividades dinámicas e ingeniosas que incitan a la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa, impulsando a los estudiantes a la superación de retos y a la consecución de más y mejores niveles de competencia. La eficaz vinculación entre los elementos del juego y la acción educativa despertará el interés del estudiantado por el aprendizaje y conducirá al desarrollo de su potencial.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS

El juego puede convertirse en una potente herramienta didáctica para que los estudiantes pongan a prueba sus conocimientos y, además, adquieran otros nuevos de un modo dinámico gracias a estas plataformas educativas para aprender jugando.

- Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

👉 Educaplay

- Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. Se puede usar en los centros docentes, en el trabajo y en casa disponiendo de un ordenador, una tablet o un móvil.

👉 Get ready for back-to-school with Kahoot!

- Mentimeter es un recurso digital que permite crear presentaciones interactivas, agregando preguntas, encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, etc. Gracias al uso de teléfonos inteligentes, la audiencia puede conectarse a la presentación donde pueden responder preguntas, entregar comentarios en tiempo real.

👉 Interactive presentation software - Mentimeter

- Genially, también conocido como Genial.ly, es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo. Este software todo en uno permite crear presentaciones, infografías, gamificaciones, imágenes interactivas y más contenidos interactivos.

👉 Genially

- Padlet es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its”.

👉 <https://es.padlet.com>

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)



[Qué debe saber acerca de los nuevos marcos de competencias en materia de IA de la UNESCO para estudiantes y docentes](#)

La IA está transformando rápidamente nuestro mundo y cambiando nuestra forma de vivir, trabajar y aprender.

La IA se distingue de otras tecnologías digitales por su potencial para remodelar profundamente las sociedades, las economías y los sistemas educativos. A diferencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) convencionales, la IA plantea desafíos éticos y sociales únicos, como son las cuestiones relativas a la equidad, la transparencia, la privacidad y la responsabilidad. Además, la capacidad única de la IA para imitar el comportamiento humano afecta directamente a la actividad humana. Estos retos requieren competencias específicas que van más allá de la alfabetización digital tradicional.

Aunque la UNESCO lleva muchos años proporcionando orientaciones sobre las competencias digitales, los nuevos marcos de competencias en materia de IA están adaptados para abordar los matices específicos de la IA. Hacen hincapié en un enfoque centrado en el ser humano para la educación en IA, promoviendo el pensamiento crítico, las consideraciones éticas y una utilización responsable de las tecnologías de IA.

La UNESCO adopta un enfoque centrado en el ser humano para la IA en el ámbito educativo, haciendo hincapié en la mejora de las capacidades humanas y la promoción de la justicia social, la sostenibilidad y la dignidad humana. Esto se ajusta a los principios enunciados en la [guía para el uso de la IA generativa en educación e investigación de la UNESCO](#), así como en las [Recomendaciones sobre la ética de la Inteligencia Artificial](#) publicadas en 2021 y el [Consenso de Beijing de sobre la Inteligencia Artificial y la educación](#) de 2010.

Los nuevos marcos hacen hincapié en que la IA debe apoyar la toma de decisiones y el desarrollo intelectual humanos, en lugar de socavarlos o sustituirlos. También destacan cuán importante es respetar los derechos humanos y la diversidad cultural a la hora de diseñar y utilizar las tecnologías de IA.Q

¿QUÉ ES UNA LLM?

LLM: Large Language Model. Modelo con el cual se crean herramientas que permiten generar contenidos a partir del lenguaje natural o humano. Para su uso, lo más importante es la pregunta. Necesitamos preguntarle cosas al modelo para obtener lo que buscamos.

Ejemplo de LLM: Chat GPT

LLM: CAPACIDADES Y USO GENERAL

- **Generación de texto y contenidos:** los LLM pueden producir texto coherente.
- **Traducción automática:** los LLM pueden traducir texto de un idioma a otro con una precisión razonable.
- **Resumen de documentos:** los LLM pueden analizar documentos largos y generar resúmenes concisos que capturan los puntos clave.
- **Análisis de sentimientos:** los LLM pueden analizar el texto para determinar el sentimiento general detrás de las palabras.
- **Corrección de textos y resolución de problemas**
- Entre otros.

¿QUÉ INFORMACIÓN TIENEN DISPONIBLE LOS LLM?

- internet
- libros
- sitios web
- noticias
- textos públicos
-

Los LLM utilizan toda su información para dar respuestas coherentes a las preguntas del usuario.



LA PREGUNTA O ENTRADA (PROMPT)

Para asegurar que la herramienta brinde los resultados deseados, es esencial proporcionar un contexto claro y preciso. Debemos evitar ambigüedades que puedan resultar en la generación de contenidos no esperados.

¿Cómo podemos entonces formular una buena pregunta para conseguir lo que queremos?

CONSEJOS PARA FORMULAR BUENAS PREGUNTAS

- 1. Sé Específico:** Cuanto más específica sea la pregunta, más precisa y útil será la respuesta. Define claramente el contexto y el objetivo de tu pregunta.
- 2. Mantén la Claridad:** Usa un lenguaje claro y directo. Evita ambigüedades y confusiones innecesarias.
- 3. Dirige el Foco:** Centrar la pregunta en un solo tema o problema para evitar dispersar la respuesta.
- 4. Indica el Nivel de Profundidad Deseado:** Aclara si necesitas una explicación básica o detallada, especialmente cuando te diriges a especialistas como docentes.
- 5. Considera la Relevancia:** Asegúrate de que la pregunta sea relevante para el público objetivo, en este caso, docentes de nivel medio.

¿QUIÉNES SON LAS EMPRESAS LÍDERES A CARGO DEL MANTENIMIENTO DE ESTAS HERRAMIENTAS?

1. OpenAI: GPT
2. Google: Gemini, BERT
3. Meta (anteriormente Facebook)
4. Amazon, IBM, entre otras.

ChatGPT es un LLM, que significa "Large Language Model" en inglés, o "Modelo de Lenguaje Grande" en español. Está basado en la arquitectura GPT (Generative Pre-trained Transformer). desarrollada por OpenAI.

Ejemplos de IA



GPT



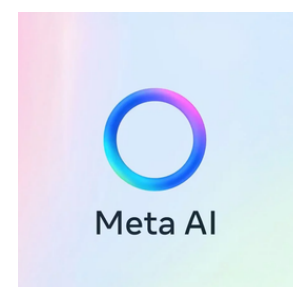
GOOGLE



MEGAPROFE



CANVA



META AI

Bibliografía

- Anzieu, Didier. “La dinámica de los grupos pequeños”. Ed. Kapeluz. Bs. As. 1971. -
- Caillois R, “Los juegos y los hombres”. Ed. Colección popular. México. 1986.
- Cartwright; Zander. “Dinámica de grupos, investigación y teoría”. Ed. Trillas. 1953. -
- Castilho, W. “Dinámica de grupos populares”. Ed. Lumen. Bs. As. 1982. -
- Cirigliano; Villaverde. “Dinámica de grupos y educación”. Ed. El Ateneo. 1996. -
- Conti, María Laura. Herramientas y recursos digitales para la educación. Curso a distancia. UCU. 2020.
- Fernández, A; “Recursos didácticos: elementos indispensables para facilitar el aprendizaje.”. Ed. Limusa. 2012 -
- Huizinga, J. “Homo Ludens”. Revista del Occidente. Ed. Alianza. 2000.-
- Katzenbach, Jon. “Sabiduría de los equipos”. APD. Ediciones Diaz de Santos. 1996-
- Marín Ibáñez, R; Pérez Serrano, G. “Pedagogía Social y Sociología de la Educación”. Ed. Uned. 1985. -
- Núñez, T. y Loscertales, F. “El grupo y su eficacia. Técnicas al servicio de la dirección y coordinación de grupos”. Ed. Paidós. 1997. -
- Pere Pujolàs Masset. “9 Ideas Clave. El aprendizaje cooperativo”. Ed. Grao. 1992.-
- Perez Gallardo Eva. “Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España”.2021.
- Savid Silvina. “Dinámicas Grupales para Entornos Virtuales”. Cursavirtual. 2021.-

- Trilla, Jaume. “Animación sociocultural. Teorías, programas y ámbitos”. Ed. Ariel. 1998.
- Vigotky Lev. “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Ed. Austral. 2012.
- Vivas Pep & Elias “Técnicas de dinámica de grupos”. Universidad Oberta de Catalunya. 2002 -
-

Páginas de internet.

- Páginas de internet.
- Gamificación. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Plataformas educativas. Educación 3.0
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-para-aprender-jugando/>
- Wikipedia
- <https://www.unesco.org/es/articles/que-debe-saber-acerca-de-los-nuevos-marcos-de-competencias-en-materia-de-ia-de-la-unesco-para?hub=32618>
- Bañares y otros (2008), El juego como modelo de aprendizaje desde el enfoque de Francisco Tonucci. Trabajo de Grado.<https://zaguan.unizar.es/record/48471?ln=es#>
- Shertzer, Stone y Knowles. Dinámicas de grupos.
<https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/DINAMICA-DE-GRUPO/1185571.html>