

## **“APLICACIÓN EN EL AULA”**

### **Técnicas y estrategias de Aprendizaje enfocado en el trabajo colaborativo.**

MTRO. EN DOCENCIA. MARCO AURELIO PÉREZ LÓPEZ

Abril del 2021.

#### INTRODUCCIÓN

El trabajo dentro de un aula escolar resulta ser una o varias acciones de múltiples matices, un modelo, un método, una serie de estrategias resueltas en acciones dentro del aula con el propósito de generar ambientes de aprendizaje controlados dentro de un entorno escolar. Dicho lo anterior, hablamos de una serie de técnicas y estrategias de aprendizaje en el mejor de los casos enfocado al trabajo colaborativo.

Reconocer la importancia de las características de un trabajo colaborativo implica conocer conceptos específicos, roles de trabajo, acciones que determinan el funcionamiento de un grupo, los beneficios y compromisos adquiridos al entablar un trabajo innovador; reconocer los diferentes roles del docente y del alumnado. En determinado momento, el trabajo colaborativo resulta ser un juego de acciones prediseñadas encaminadas al logro y forma de espacios de aprendizaje, autoconocimiento, socialización, liderazgos y compromisos por parte de los actores; como toda relación humana, hace hincapié en el uso e integración de valores que permiten el buen desenvolvimiento.

Para lograr un ambiente de aprendizaje tomando como eje central el trabajo colaborativo y aunado a esto, generar un interés por las actividades escolares; integrar el elemento de la creatividad, retomar las actividades lúdicas como parte del trabajo en el aula, generando confianza, autocontrol, trabajo en equipo, cambio de roles y formación de equipos; puede entenderse como un concepto innovador dentro del aula. Comprometerse a realizar un trabajo escolar requiere como se mencionó anteriormente una serie de acciones sistematizadas, un compromiso profesional, una labor docente proactiva y, sin embargo, la ejecución de éstas, no aseguran el éxito esperado; pero al no hacerlo se ratifican acciones escolares monótonas, simples, sin profundidad en la adquisición de aprendizaje, fortaleciendo la idea de un conocimiento hecho para ser olvidado en un futuro próximo.

## “APLICACIÓN EN EL AULA”

Técnicas y estrategias de Aprendizaje enfocado en el trabajo colaborativo.

Al tratar o hablar de trabajo colaborativo es fácil reconocer conceptos como trabajo colaborativo, intercambio de experiencias, socialización entre seres pensantes y razonados, uso adecuado del lenguaje, creatividad, ideas novedosas, innovación en la creación de soluciones a problemáticas, obtención, registro de resultados entre otros; entendemos esto como un proceso o modelo basado en métodos y acciones sistemáticas. Imaginamos un ambiente controlado con elementos disponibles para crear las oportunidades de aprendizaje significativo, un aprendizaje para la vida; y de esta podemos observar que cada uno de los conceptos son rescatados de las diferentes experiencias que nos han dejado un aprendizaje de vida.

Dentro de la labor educativa, se puede definir “El aprendizaje colaborativo es un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo” (GALINDO GONZÁLEZ, 2012), cada una de las técnicas y estrategias aplicadas dentro de un entorno escolar para lograr un Aprendizaje Colaborativo, deben presentar ciertas características, características enfocadas siempre a un fin o finalidad, y por consiguiente, la técnica o estrategia no se puede determinar como el resultado esperado. Dentro de ello, es importante reconocer que cada técnica y estrategia pueda ser o no efectiva y por consiguiente un calificativo de bueno o malo, depende en gran medida de quien decida aplicarlo, el lugar, momento y al grupo que va dirigida; el éxito o desastre generado puede ofrecer una satisfacción o desánimo. Como docentes lo que se debe valorar son las experiencias que cada una de ellas nos brindan para en un futuro considerar las variantes requeridas, en todo caso, no debemos olvidar que “El aprendizaje colaborativo permite la interacción de los colaboradores y esto resulta ideal para alcanzar objetivos a corto plazo, al permitir en cada uno de ellos nuevos aprendizajes. Propicia un clima socio-psicológico a través de la articulación y la necesidad de explicarle al grupo las ideas propias de forma concreta y precisa” (GALINDO GONZÁLEZ, 2012) generar ambientes controlados de aprendizaje y recordar los elementos presentes en cada una de ellas como lo es: cooperación, responsabilidad, comunicación, trabajo en equipo y autoevaluación.

La relación del grupo con las técnicas.

Atendiendo las condiciones de un Aprendizaje Colaborativo dentro de un grupo, es importante atender justamente la dinámica de grupo, la forma en que se inicia con un grupo, la manera de crear un verdadero ambiente de trabajo, el modo de aprovechar las características personales y sociales; un buen desarrollo de los mismos y esto requiere más que normas y valores, disciplina y compromiso, precisa un mayor número de características como lo maneja (ALIAT), la cuales se mencionaran más adelante en los roles de los alumnos. Para ello las técnicas que, como formas, “maneras, procedimientos o medios sistematizados

de organizar y desarrollar la actividad, sobre la base del conocimiento subministrados” (IÑIGHEZ ROMERO), herramientas que permiten el autoconocimiento, un sentido de pertenencia y de pensamiento activo, donde el “yo” se cambia por el “nosotros”, escuchar, cooperar, intercambiar, comprender y encontrar soluciones crean una actitud positiva, una satisfacción, una adaptación a las nuevas condiciones. Las técnicas representan las herramientas para obtener los resultados deseados.

Roles del facilitador y del alumno.

En toda acción siempre se distinguen roles dentro de las dinámicas donde intervienen dos o más integrantes, y este no es la excepción, el docente y el alumnado juegan cada uno su papel específico y con ello las responsabilidades que le acontecen. Acciones como motivar, proporcionar, verificar, ofrecer, facilitar, revisar, orientar, cubrir, coordinar, pedir producto de aprendizaje; corresponden al docente, mientras que: ser el protagonista de su aprendizaje, comunicar, cooperar, interactuar, trabajar en equipo, proponer, administrar, responsabilizarse por su trabajo, son características de los alumnos. Cada una de las acciones y características que se manejan anteriormente representan la base del éxito del aprendizaje colaborativo siendo así responsabilidad tanto del docente como del alumno llegar a la meta, de cumplir con los objetivos planteados; con esto no demeritar las responsabilidades mayores del maestro por lograr una ambiente de aprendizaje, así como lo sugiere (ALIAT), las responsabilidades van más allá por la condición de rol y responsabilidad que representa en el proceso de aprendizaje de sus alumnos, sugiriendo las siguientes:

Roles del facilitador:

- Promotor del saber, más que poseedor del mismo.
- Facilitador del aprendizaje.
- Educador para la toma de decisiones, no el que decide.
- Facilitador para enseñar a pensar y hablar, más que enseñar a escuchar únicamente.
- Motivador del grupo.
- Estimulador del grupo, porque no intimida y da confianza.
- Líder que arriesga y no se conforma.
- Evaluador, no el dueño de la calificación.
- Generador de planes de trabajo junto con el grupo.
- Humildad al reconocer que él también aprende con el grupo

Roles de los alumnos:

- Hablen, no sólo escuchen.
- Tengan autonomía, no sólo reciban órdenes.
- Sean responsables.
- Sean cooperativos, no sólo competitivos.
- Tengan seguridad, y no temor.

- Tengan visión de futuro.
- Tomen decisiones, no sólo obedezcan.
- Se autoevalúen.
- Atiendan a la tarea, y no sólo a la clase.
- Cuenten con capacidad de asombro.

#### Ética del docente vanguardista.

“La ética es el ideal de la conducta humana, orientando sobre lo que es bueno y correcto y se consolida cuando se internalizan las normas sin que exista presión exógena<sup>1</sup> para su cumplimiento” (NERKIS & IRAIMA, 2005), la disyuntiva principal reside en elegir lo tradicional de lo innovador y es en este sentido donde preside la gran diferencia: lo tradicional exige que “el enfoque básico parece no ser cómo ayudar al niño a desarrollar el proceso de valoración, sino, más bien, cómo convencer al niño de que debe adoptar los valores” (PARRA ORTIZ) una instrucción tendenciosa de convencer a las personas de una elección hecha en su nombre sin mirar sus características propias.

El enfoque innovador como alternativa, no es una línea, sino una combinación constructiva del aprendizaje escolar y de la intervención educativa, no muestra valores universales ni absolutos, son en este caso relativos y por consecuencia personales. Donde las estrategias pueden ser intercaladas, donde los valores no pueden ser enseñados como contenidos, en este enfoque, los valores son observados, son funcionales, son un modo de vida más que una mera idea de algo o materia de trabajo. “El docente es un profesional como cualquier otro y como tal está llamado a hacer bien el servicio que ofrece a la sociedad. Por esta razón, en el profesional docente deben conjugarse las normas dadas socialmente a toda profesión y los principios éticos que brotan de la reflexión de la acción docente.” (SANTOS CUETO, 2016) Visto de esta manera, entendemos la labor docente como una profesión encargada de educar bajo modelos, métodos y estrategias prescritas; limitado en gran medida por aquellas responsabilidades que el mismo trabajo genera y sobrexplotado por todas aquellas responsabilidades que socialmente se cree que el docente deba atender. La ética docente inicia con el respeto y profesionalismo con el que se guía su labor y es limitado por la creencia sobrevalorada de que en el maestro se encuentra la figura social deseada para cada uno de sus alumnos.

#### Creatividad en el enfoque educativo.

Hablar de creatividad en un concepto simple se refiere a “confeccionar algo que antes no existía”, de ahí reconocer que la creatividad no es un concepto propiamente dicho, artístico; tiene cabida en cualquier aspecto que podamos imaginar y la importancia de este en el sector educativo no debe ser excepción; pensar en esta habilidad como una cualidad

---

<sup>1</sup> El término exógeno o exógena es utilizado para hacer referencia a algo que es originado en el exterior de una cosa, en contraposición a endógeno, Según el Diccionario de la RAE, el término hace referencia a algo que se genera o se forma en el exterior, o en virtud de causas externas

humana permite entender que puede enseñarse o generarse y que no es propia de solo algunos beneficiados. En un mundo cambiante, sin fronteras informativas, de extensas herramientas y facilidad de obtener información, con problemas de igual variedad y magnitud, ser creativo a la hora de enfrentarlos, desarrollarla desde los primeros años escolares en la solución de problemáticas, uso de herramientas y manejo de información, puede hacer la diferencia entre éxito y fracaso.

“Es importante una mirada creativa de la educación, al menos, por tres motivos, por el impacto positivo que la creatividad tiene en la vida de las personas, por las posibilidades que generan de innovaciones educativas y, fundamentalmente, por la significatividad social de promover la creatividad en diferentes contextos, niveles y situaciones” (ELISONDO, 2016), crear ambientes que generen la creatividad en los alumnos desde esta perspectiva resulta ser determinante en las personas como individuos como para la sociedad, estimular diferentes formas de pensar, de ver las situaciones y de buscar soluciones desencadena acciones diferentes a las ya implementadas.

La parte lúdica en el aprendizaje.

En la medida que deseamos generar alumnos creativos, debemos implementar acciones que desencadenen en acciones creativas, cambiar las clases dirigidas, clases modelo, por clases que inviten a cada uno de los integrantes a participar activamente, a generar nuevas estrategias, nuevas respuestas por parte de los alumnos y el juego o las actividades lúdicas representan un aliciente para tales efectos “el juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico” (CEPEDA RAMÍREZ, 2017). El juego no es una novedad en nuestros tiempos como sistema de enseñanza y tampoco lo es propio de la raza humana, solo ha sido aislada en algún momento de nuestro progreso social y hoy se establece como elemento esencial para el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes que deben ser aprendidas. Medio por el cual el alumno puede expresarse, comunicar, generar trabajo colaborativo y demás acciones que solo con las actividades lúdicas se pueden obtener, aunado a ello, todos disfrutamos de un momento de esparcimiento, gozamos y fortalecemos los lazos sociales.

Innovación en el aula.

“La innovación es una actividad esencial para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y constituye una base para el diseño y desarrollo curricular. Mejorar las acciones formativas y sentar las bases para la transformación continua requiere del profesorado una actitud y una práctica generadora de nuevo conocimiento didáctico y profesional” (MEDINA RIVILLA, 2011), en este sentido podemos defender que las mejores prácticas educativas son aquellas que representan cierta innovación ante una mecánica escolar rígida e inflexible, causante de una falta de interés y desmotivación de los alumnos.

En este punto es importante reconocer que la innovación se puede distinguir en la práctica docente, en las estrategias utilizados, la manera de abordar una problemática y de igual modo en la estructura y organización curricular; la innovación como característica educativa pretende entre muchas otras cosas, generar alumnos creativos, clases novedosas, maestros activos, procesos flexibles, aprendizajes significativos y un mejor entorno de convivencia y armonía social.

Como se mencionó en un inicio, la labor docente es un cumulo de momentos y acciones seleccionadas por el docente para hacer del tiempo escolar un espacio de aprendizaje, de convivencia, de organización social; un momento de confrontar conocimientos para a crear nuevos, mejores y más especializados; el espacio de un manejo de múltiples y variados estilos de aprendizaje, entendimiento del contexto social y vivencias. Todo ello y más aspectos considerados inherentes, por lo que poco se detiene en su reflexión. De los cuales se responsabiliza erróneamente al docente de hacer con todo ello una práctica escolar exitosa.

## REFLEXIONES FINALES A MODO DE CONCLUSIONES

- Implementar el trabajo colaborativo dentro del aula requiere compromiso, profesionalización, sistematización de las acciones y organización del trabajo, así como un respeto y aceptación de los roles del docente y el alumno; una evolución de la educación hacia un aprendizaje de vida.
- La ética laboral reside en la valoración y profesionalización de los docentes, entender esta como una profesión tan valorada como cualquier otra; en este sentido, permitir a cada individuo de aprender vívidamente y aceptar sus compromisos y la adquisición de valores que le permitan una sana convivencia social.
- La innovación dentro del proceso educativo inicia desde la implementación de un método, la elaboración de planes y programas, hasta recaer en la implementación y actividades escolares con los alumnos; evitando actividades educativas rígidas, inflexibles, de poca profundidad en el aprendizaje de actitudes y aptitudes, que favorecen un desarrollo social completo.
- El principal cambio que se debe generar para integrar el trabajo colaborativo en el aula es el cambio de actitud por parte del docente, Personal Directivo y Administrativo en la Educación, aceptar los compromisos laborales y convertirlos en acciones, todo ello implica quizá un trabajo fuera del área de confort laboral, eficientar los tiempos sin la necesidad de extenderlos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALIAT, U. (s.f.). *Dinámica y conducción de grupos en el aula*. Obtenido de Tema 3. Principios para el alumno: [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/U4/S4\\_03.html](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/U4/S4_03.html)
- CEPEDA RAMÍREZ, M. R. (30 de 01 de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- ELISONDO, R. (septiembre diciembre de 2016). *LA CREATIVIDAD COMO PERSPECTIVA EDUCATIVA*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347027.pdf>
- GALINDO GONZÁLEZ, L. (11 de 12 de 2012). *ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO*. Obtenido de <http://www.educacionyculturaaz.com/estrategias-del-aprendizaje-colaborativo/>
- IÑIGHEZ ROMERO, G. (s.f.). *LA COMUNICACIÓN INDUSTRIAL Y EMPREARIAL*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009b/558/LAS%20TECNICAS%20DE%20GRUPO.htm>
- MEDINA RIVILLA, A. (2011). *LA INNOVACIÓN EN EL AULA: REFERENTE PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR*. Obtenido de <http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/view/15>
- NERKIS, A., & IRAIMA, A. (enero-junio de 2005). *Ética del docente*. Obtenido de <http://www.ub.edu/obipd/etica-del-docente/>
- PARRA ORTIZ, J. (s.f.). *La Educación en valores y su práctica en el aula*. Obtenido de Universidad Complutense de Madrid: [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/U4/Lecturas/Educ\\_ValoresPrac\\_aula.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/U4/Lecturas/Educ_ValoresPrac_aula.pdf)
- SANTOS CUETO, R. (23 de 08 de 2016). *La ética del docente*. Obtenido de <https://acento.com.do/2016/opinion/8375363-la-etica-del-docente/>