



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON FORMACIÓN EN COMPETENCIAS PROFESIONALES.**

**Nombre del Alumno: María del Carmen Rodríguez Sánchez.**

**Nombre del Profesor: Nydia Helena Ramos Pérez.**

**Nombre del Trabajo: Mapa Conceptual**

**Materia: Aprendizaje Cooperativo y Grupal.**

**Grado: Tercer Cuatrimestres.**

# UNIDAD III EL APRENDIZAJE COOPERATIVO, COMO COMPETENCIAS EN HABILIDADES SOCIALES

LA INVESTIGACIÓN EN LAS DINÁMICAS Y ENFOQUES DE TRABAJO.

LAS COMPETENCIAS Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

LA COMPETENCIA COMUNICATIVA

Es la más básica y se establece mediante las habilidades de los pequeños grupos descritas más arriba.

La comunicación facilita la transmisión del conocimiento y la posibilidad de compartirlo.

TRABAJO COOPERATIVO E INNOVACIÓN EDUCATIVA.

TRABAJO COOPERATIVO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

USO DIDÁCTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN TICCAD

En los procesos de enseñanza y de aprendizaje, las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digitales (TICCAD).

HABILIDADES BÁSICAS PARA COMUNICARSE.

HABILIDADES BÁSICAS PARA COMUNICARSE

LAS CONDUCTAS DESEABLES

No nacemos sabiendo cómo interactuar correctamente con los demás.

La capacidad de establecer buenas relaciones interpersonales y grupales no aparece como por arte de magia cuando la necesitamos.

HABILIDADES BÁSICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO

PRIMER PASO:

Es asegurarse de que los alumnos vean la necesidad de adquirir las destrezas necesarias para trabajar en equipo. El docente puede realizar diferentes acciones:

1. Pedir a los alumnos que propongan cuáles destrezas necesitan para trabajar juntos con eficacia y que elijan una o más de ellas para ponerlas en práctica durante la clase.

ESTRATEGIAS DE CONSENSO

ESTRATEGIAS DE CONSENSO

LA INTERDEPENDENCIA POSITIVA

En un partido de fútbol, el mediocampista que hace un pase y el delantero que lo recibe dependen uno del otro para convertir un gol.

Tras explicarles la tarea a los alumnos, el docente debe crear un clima de cooperación entre ellos.

HABILIDADES BÁSICAS PARA AFRONTAR SITUACIONES CRÍTICAS Y RESOLVER CONFLICTOS

INTERVENIR EN LOS GRUPOS E APRENDIZAJE COOPERATIVO

Al observar a los alumnos, el docente a veces tendrá que intervenir para facilitar la ejecución de la tarea o el trabajo en equipo de un grupo.

INTERVENIR PARA AYUDAR EN LA EJECUCIÓN DE LA TAREA

La observación sistemática de los grupos de aprendizaje cooperativo le brinda al docente una "ventana abierta" a las mentes de los alumnos.

ESTRATEGIAS DE TRABAJO COOPERATIVO ENCAMINADAS A: LA MEJORA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. COMO APOYO A LA ADQUISIÓN DE CONOCIMIENTOS Y COMO VIVENCIAS DE SITUACIONES REALES QUE SE DAN EN CONTEXTOS EDUCATIVOS.

AGUNOS METODOS DE TRABAJO COOPERATIVO

Tomar notas en pares.  
Los apuntes que toman los alumnos durante una clase son muy importantes.

Sin embargo, muchos alumnos sacan apuntes incompletos porque tienen dificultades para retener los datos y para procesar la información y porque desconocen las técnicas apropiadas para tomar notas.

## LA COMPETENCIAS METODOLOGICAS

En esencia, de competencias para convertir la información en conocimiento eficaz para guiar las acciones, por tanto, con el razonamiento y el espíritu crítico.

Se han convertido en invaluable aliados.

El hacer uso de didáctico de herramientas digitales presenta una perspectiva diferente tanto para el docente como para el alumno.

## LA COMPETENCIAS METODOLOGICAS

El hacer uso de didáctico de herramientas digitales presenta una perspectiva diferente tanto para el docente como para el alumno.

## APRENDER A APRENDER

Implica disponer de habilidades para conducir el propio aprendizaje y, por tanto, ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo con los propios objetivos y necesidades.

## ¿QUÉ SON LAS TICCAD?

Son las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y aprendizaje Digitales.

## HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Tener conciencia y regulación consciente de aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje: la atención, la concentración, la memoria, la comprensión y la expresión lingüística, entre otras.

El docente debe enseñarles a los alumnos las destrezas o prácticas sociales requeridas para colaborar unos con otros y motivarlos para que las empleen a efectos de trabajar productivamente en grupo.

El docente debe tomar dos decisiones importantes antes de enseñarles a los alumnos las destrezas que necesitan para trabajar juntos en forma cooperativa:

1. Qué prácticas interpersonales y grupales va a enseñarles.
2. Cómo se las va a enseñar.

## LA SELECCIÓN DE LAS PRACTICAS GRUPALES A ENSEÑAR

Hay muchas prácticas interpersonales y grupales que influyen en el resultado del trabajo cooperativo.

Para coordinar esfuerzos de modo de alcanzar objetivos comunes, los alumnos deben:

2. Decidir qué destrezas cooperativas se practicarán en la clase y avisar a los alumnos que deben conocerlas.

3. Hacer una teatralización para mostrar un caso en el que la destreza está evidentemente.

## SEGUNDO PASO:

Es asegurarse de que los alumnos entiendan en qué consiste la destreza, cómo ponerla en práctica y cuándo hacerlo. Para ello, el docente puede hacer varias cosas.

1.- Definir operativamente la destreza según las conductas verbales y no verbales que entraña, de modo que los alumnos sepan exactamente qué hacer.

2.- Demostrar y ejemplificar la práctica frente a la clase y explicarla paso a paso hasta que los alumnos tengan una idea clara de cómo se ve y cómo suena.

Los dos pasos necesarios para implementar la interdependencia positiva en los grupos de aprendizaje son:

1. Formular metas que apunten a establecer una interdependencia positiva.

2. Suplementar y reforzar la interdependencia positiva respecto de las metas, incorporando formas adicionales de interdependencia.

## LA INTERDEPENDENCIA POSITIVA RESPECTO DE LAS METAS

Toda clase cooperativa incluye la interdependencia positiva respecto de las metas a alcanzar. En esencia, el docente les dice a los alumnos: "Ustedes tienen tres deberes".

1. Deben aprender el material asignado.
2. Deben asegurarse de que todos los demás miembros de su grupo aprendan el material asignado.
3. Deben asegurarse de que todos los miembros de la clase aprendan el material asignado."

En algunas ocasiones, el docente debe intervenir para aclarar las consignas, repasar los procedimientos y estrategias adecuados para realizar la tarea, responder preguntas y enseñar técnicas.

Una forma de intervenir consiste en plantear a los miembros del grupo una serie de preguntas que los obliguen a analizar su plan de acción en un nivel metacognitivo y a explicárselo al docente. **Tres preguntas posibles son:**

1. ¿Qué están haciendo?
2. ¿Por qué lo están haciendo?
3. ¿Para qué va a servirles?

## INTERVENIR PARA ENSEÑAR PRACTICAS SOCIALES

Los grupos de aprendizaje cooperativo le suministran al docente un panorama de las destrezas sociales de los alumnos.

Las prácticas sociales requeridas para que el grupo sea productivo.

El docente puede ayudarlos a lograrlo haciendo que tomen notas de a pares. Aproximadamente cada 10 minutos, durante una clase, el docente se detendrá y hará que los pares de alumnos comparen las notas que han tomado.

## HACER RESÚMENES JUNTO CON EL COMPAÑERO

Una práctica común en la mayoría de las aulas es conducir una discusión en la que participa toda la clase. Muchas veces, durante este tipo de discusiones, el docente le pide a un alumno que responda una pregunta o haga un resumen de la clase.

Para que todos los alumnos aprendan activamente, el docente hará que todos contesten preguntas sobre la lección al mismo tiempo, empleando los procedimientos de formular, comentar, escuchar y crear.

En este procedimiento, los alumnos formulan una respuesta a una pregunta que les exige resumir lo que se ha tratado en la clase. Cada alumno se vuelve entonces hacia un compañero que esté cerca de él para intercambiar respuestas y razonamientos.

Son elementos clave en el desarrollo de la capacidad de tomar decisiones que comprometan a otros, emitir juicios razonados y desarrollar el razonamiento crítico.

**COMPETENCIAS PERSONALES**

Se trata de diseñar actividades académicas que incorporen una fuerte componente facilitadora de actitudes abiertas, flexibles y de compromiso respecto a los demás.

Las actividades del trabajo cooperativo facilitan el desarrollo de dichas competencias sin tener que diseñar actividades específicas para ello: la propia naturaleza del aprendizaje social, las comporta.

La competencia de autonomía e iniciativa personal supone poder transformar las ideas en acciones, es decir, proponerse objetivos y planificar y llevar a cabo proyectos individuales o

Sirven para impulsar el aprendizaje cooperativo entre los estudiantes.

Al tiempo que resultan útiles para que el docente establezca un clima de cooperación en el aula.

**TRABAJAR COOPERATIVAMENTE**

Requiere cambios metodológicos y estructurales en el aula. Unido a ello, el uso de recursos tecnológicos y aplicaciones digitales implica una necesidad para gestionar y fomentar el.

Unido a ello, el uso de recursos tecnológicos y aplicaciones digitales implica una necesidad para gestionar y fomentar el aprendizaje cooperativo, a partir de nuevas dinámicas orientadas a este fin.

Proponer tareas cooperativas entre equipos de trabajo, es fundamental establecer pautas de trabajo estructuradas con el objetivo de que los alumnos y alumnas.

(a) llegar a conocerse y confiar unos en otros, (b) comunicarse con precisión y claridad, (c) aceptarse y apoyarse unos a otros, y (d) resolver los conflictos en forma constructiva (D. W Johnson, 1991, 1993; D. W. Johnson y F. Johnson, 1994).

**LOS CUATRO NIVELES DE PRÁCTICA COOPERATIVA COINCIDEN CON LAS CUATRO DIVISIONES DE LOS ROLES QUE ASUMEN LOS ALUMNOS DURANTE LAS CLASES COOPERATIVAS:**

1. Prácticas de formación: son las que deben emplear los alumnos para establecer un grupo de aprendizaje cooperativo, como permanecer con el grupo y no deambular por el aula, hablar en un tono de voz bajo, turnarse y llamarse unos a otros por el nombre.

2. Prácticas de funcionamiento: son las necesarias para manejar las actividades del grupo y mantener relaciones de trabajo eficaces entre los miembros, como expresar las ideas y opiniones de uno, orientar el trabajo del grupo y alentar a todos a que participen.

3.- Teatralizar la práctica haciendo que cada alumno la practique dos veces en su grupo antes de comenzar la clase.

**TERCER PASO:**

1. Asignar la destreza social como un rol concreto para que algunos miembros lo desempeñen o como una responsabilidad general para todos los miembros.

2. Observar a cada grupo (y designar observadores entre los alumnos) y registrar qué miembros del grupo están poniendo de manifiesto la destreza.

3. Inducir periódicamente el empleo de la práctica durante la clase, indicando a un miembro del grupo que haga una demostración al respecto.

**CUARTO PASO:**

A los efectos de implementar la interdependencia positiva respecto de las metas, el docente les informará a los alumnos que deben alcanzar los siguientes objetivos:

1. Todos los miembros del grupo obtendrán una puntuación acorde con el criterio preestablecido cuando se los evalúe individualmente:

“Cada uno debe tener más del 90 por ciento de las respuestas correctas en la prueba de evaluación y debe asegurarse de que todos los demás miembros del grupo también superen el 90 por ciento.”

2. Todos los miembros del grupo mejorarán su rendimiento, superando sus niveles anteriores. “Procuren que cada miembro del grupo obtenga una calificación superior a la que tuvo la semana pasada”.

3. La puntuación global del grupo (determinada por la suma de las puntuaciones de todos los miembros) superará el estándar preestablecido: “Cada miembro del trío puede obtener hasta 100 puntos.

**RECOMENDACIÓN GENERALES ACERCA DE LA INTERVENCIÓN DEL DOCENTE**

No hay que intervenir más de lo estrictamente necesario. Muchos docentes se apresuran a entremeterse y resolverles los problemas a los alumnos.

Elegir cuándo intervenir y cuándo no hacerlo es parte del arte de enseñar. Cuando el docente decide intervenir, debe devolverle el problema al grupo para que éste lo resuelva.

Elegir cuándo intervenir y cuándo no hacerlo es parte del arte de enseñar. Cuando el docente decide intervenir, debe devolverle el problema al grupo para que éste lo resuelva.

A tal efecto, muchos docentes hacen que los miembros del grupo suspendan la tarea, les señalan el problema y le piden al grupo que elabore tres soluciones posibles y elijan cuál van a ensayar primero.

La meta cooperativa es elaborar una respuesta conjunta que ambos miembros aprueben y puedan explicar. El rol de docente es supervisar a los pares y ayudar a los alumnos a seguir el procedimiento.

**LEER Y EXPLICAR EN PARES**

Por lo general, resulta más eficaz hacer que los alumnos lean el material asignado en pares cooperativos que en forma individual. (Esto es especialmente conveniente cuando no hay materiales suficientes para cada alumno.)

La tarea de los pares es dilucidar el significado de cada párrafo y de la totalidad del material asignado. La meta cooperativa es que ambos miembros concuerden acerca del significado de cada párrafo, formulen un resumen conjunto y sean capaces de explicar su respuesta.

Durante la clase, el docente supervisará sistemáticamente a cada par y ayudará a los alumnos a seguir el procedimiento. Para verificar la responsabilidad individual, les pedirá a algunos alumnos, elegidos al azar.

En un sistema de producción sujeto a estándares de calidad se tendría lo que se conoce como una rueda PDCA (plan-do-check-act).

Esta competencia obliga a disponer de habilidades sociales para relacionarse, **cooperar y trabajar en equipo:**

Ponerse en el lugar del otro, valorar sus ideas, dialogar y negociar, el asertividad para hacer saber adecuadamente a los demás las propias decisiones, y trabajar de forma cooperativa y flexible.

**GESTIÓN DEL AULA COOPERATIVA: AGRUPAMIENTOS, NIVEL DE RUIDO, PARTICIPACIÓN O FEEDBACK.**

### CLASSROOMSCREEN

Este curso web gratuito ofrece un escritorio virtual personalizable para docentes.

Contiene distintas herramientas como nombres al azar y dados, nivel de ruido, código QR, dibujar, introducir texto, modos de trabajo, semáforo, temporizador, reloj y calendario y encuestas.

Este escritorio virtual se proyecta en la pizarra digital, ofreciendo numerosas posibilidades:

Escribir las instrucciones de una actividad, cronometrar el tiempo estimado para la realización de una tarea, controlar el nivel de ruido del aula y el ambiente de trabajo a partir de un semáforo y símbolos.

Ya que permite que el docente incluya las instrucciones o pasos a seguir en la tarea.

3.- Prácticas de formulación: son las que deben aplicar los alumnos para comprender mejor los materiales que estudian, para emplear estrategias superiores de razonamiento y para maximizar su conocimiento y retención del material asignado.

4.- Prácticas de incentivación: son las que requieren los alumnos para incentivar la reconceptualización del material que están estudiando, el conflicto cognitivo, la búsqueda de más información y la explicación de los fundamentos en que se basan las conclusiones a las que uno ha llegado.

### LA ENSEÑANZA DE LAS PRACTICAS CRUPALES

Para trabajar en equipo, los alumnos necesitan tener la oportunidad de trabajar juntos en forma cooperativa (para así aplicar las prácticas del trabajo en equipo).

La forma en que el docente organice sus clases les brindará a los alumnos la oportunidad de aprender en grupos cooperativos.

Es asegurarse de que todos los alumnos reciban retroalimentación sobre la aplicación de la destreza y reflexionen acerca de cómo ponerla en práctica con mayor eficacia en el futuro.

Los alumnos deben recibir retroalimentación en cuanto a la frecuencia y la eficacia con que las están empleando.

### QUINTO PASO:

Consiste en asegurarse de que los alumnos perseveren en la práctica de la destreza hasta que la apliquen con naturalidad.

Las etapas habituales en el desarrollo de una destreza **son cuatro:**

1. Empleo consciente, aunque torpe de la destreza.

2. Sensación de falsedad al poner en práctica la destreza. Después de un tiempo, la torpeza desaparece.

4. El grupo producirá un resultado concreto satisfactorio (por ejemplo, una serie de respuestas):

“Cada grupo debe realizar un experimento científico y entregar un informe firmado por cada miembro, indicando su conformidad con el informe y su capacidad de explicar qué se hizo, por qué y cómo se hizo”.

El docente deberá implementar una y otra vez la interdependencia positiva respecto de los objetivos, hasta que él y sus alumnos lleguen a considerarla como una parte natural de cualquier clase.

Al poner su firma, los alumnos saben que están diciendo tres cosas:

1. Estoy de acuerdo con la respuesta del grupo.

2. He aprendido los materiales y procedimientos requeridos.

3. Doy mi palabra de honor de que todos los miembros de este grupo han aprendido los materiales y procedimientos requeridos.

### FOMENTAR LA AUTOEVALUACIÓN

Para alentar a los alumnos a supervisarse a sí mismos, el docente puede indicarle a cada uno que evalúe la frecuencia y la eficacia con que él mismo (y los demás miembros de su grupo) puso de manifiesto las destrezas y las conductas deseadas.

Los miembros del grupo pueden entonces intercambiar sus formularios para analizar cómo trabajaron juntos.

### GESTIÓN DE CONFLICTOS Y APPRENDIZAJE COOPERATIVO

En palabras de William Glasser (citado en Gallach y Catalán, 2014), desarrolló una teoría de la causa y efecto donde explica el comportamiento humano, de forma que destacó que el ser humano está formado por los siguientes porcentajes:

10% lo que leemos, 20% lo que oímos. 30% lo que vemos, 40% lo que vemos y oímos también.

### REDACTAR Y CORREGIR COOPERATIVAMENTE EN PARES

Cuando la clase requiere que los alumnos escriban un ensayo, un informe, una poesía, un cuento, o que comenten algo que hayan leído, el docente empleará pares cooperativos de redacción y corrección.

El rol del docente es supervisar a los pares e intervenir cuando sea necesario a fin de ayudar a los alumnos a mejorar su competencia para redactar y también para trabajar cooperativamente.

Toda vez que resulte conveniente, los alumnos podrán comparar sus procedimientos con los de otro grupo.

### EJERCITAR O REPASAR LA LECCIÓN EN PARES

En ciertos momentos, durante una lección, el docente querrá que los alumnos repasen lo que han aprendido y ejerciten determinados procedimientos para asegurarse de que los conocen a la perfección. En estas ocasiones, el aprendizaje cooperativo es indispensable.

A la hora de introducir el trabajo con estructuras cooperativas simples, esta herramienta resulta provechosa.

Ofrece distintos símbolos de trabajo ('cuchicheo', trabajo en equipo, silencio, pregunta a un compañero...), proporcionando al alumnado información sobre cómo debe ser el ambiente de trabajo que se complementa con el semáforo para controlar el volumen de ruido.

Por otra parte, dentro de un ambiente de trabajo cooperativo es primordial la gestión del tiempo.

Al mismo tiempo, los estudiantes aprenden a autogestionar el tiempo y a ser más organizados.

Esta herramienta permite al alumnado valorar su desempeño en el grupo a partir de una pequeña escala de valoración con distintos emoticonos en forma de caritas.

### BOARD GAME TOOLBOX -TEAM GENERATOR

Resulta útil para generar agrupamientos, en la opción Team Generator. El docente elabora una lista con el grupo de estudiantes y selecciona el número de grupos que desea hacer.

## LA ENSEÑANZA DE LAS PRACTICAS DEL TRABAJO EN EQUIPO

### PASOS PARA LA ENSEÑANZA UNA PRACTICA O DESTREZA

Paso 1: Establecer la necesidad de que los alumnos adquieran la destreza.

Paso 2: Definir la destreza.

Paso 3: Ejercitación guiada en la aplicación de la destreza.

Pas 4: Retroalimentación guiada y reflexión.

Paso 5: Repetir pasos 3 y 4 con frecuencia.

### ACCIONES DEL DOCENTE

Paso 1: Los alumnos eligen las destrezas necesarias.

Paso 2: El docente elige y fundamenta.

Paso 3: Teatralizar la ausencia de una destreza.

4. Empleo correcto pero mecánico de la destreza.

3. Empleo automático y rutinario. Los alumnos han incorporado plenamente la destreza a sus repertorios conductuales y la sienten como una actitud natural.

El docente deberá cumplir las siguientes cuatro reglas al enseñarles estas destrezas a sus alumnos:

1. Ser concreto.

2. Definir operativamente cada destreza mediante un gráfico en T.

3. Empezar de a poco. No sobrecargar a los alumnos con más destrezas de las que pueden aprender en un momento dado.

4. Insistir en la práctica reiterada. No basta con hacer que los alumnos ejerciten una o dos veces las destrezas.

## OTROS TIPOS DE INTERDEPENDENCIA

Cuando los alumnos comienzan a trabajar cooperativamente por primera vez, la interdependencia respecto de los objetivos no suele ser suficiente para garantizar la cooperación entre ellos.

Cuantas más formas de interdependencia positiva se implementen en una clase; tanto mejores serán los resultados.

### INTERDEPENDENCIA RESPECTO DE LOS RECURSOS

Para implementar la interdependencia respecto de los recursos, el docente le dará a cada miembro de un grupo sólo una parte de la información, los materiales u otros elementos necesarios para realizar una tarea.

### INTERDEPENDENCIA RESPECTO DE LOS PREMIOS/FESTEJOS

El esfuerzo de los alumnos por aprender y promover el aprendizaje de sus compañeros debe ser observado, reconocido y festejado.

70% lo que discutimos con los demás, 80% lo que hacemos y por último 90% lo que enseñamos a las otras personas.

Es necesario que en el aula se cree grupo, es decir, que exista un sentimiento de pertenencia y cohesión, esto será un elemento primordial para poder apelar al compromiso y a la responsabilidad en el aprendizaje cooperativo.

El **feedback**, apoya y estimula a los comportamientos positivos corrigiendo de una forma adecuada los comportamientos correctos y también ayuda a comprender mejor ala otra persona.

**LA ESCUCHA ACTIVA**, consiste en dejar de lado el punto de vista para poder escuchar el punto de vista del interlocutor. Esta herramienta es buena utilizarla para poder tener más información, corroborar datos.

**LA ASERTIVIDAD** consiste ser capaces de exponer el propio punto de vista, emociones o opiniones sin provocar una actitud defensiva.

Para verificar la responsabilidad individual, el docente puede pedirles a algunos estudiantes, elegidos al azar, que expliquen cómo resolver uno de los problemas propuestos.

## RESOLVER PROBLEMAS MATEMATICOS EN PARES

La práctica de resolver problemas matemáticos en equipo les permite a los alumnos ejercitar las destrezas necesarias para resolver problemas en la "vida real".

El empleo de procedimientos similares en los grupos de aprendizaje cooperativo promueve la resolución productiva de problemas, pues les permite a los alumnos poner continuamente a prueba sus ideas, así como obtener y brindar retroalimentación.

En primer lugar, el docente formará grupos cooperativos de aprendizaje (inicialmente pares y, con el tiempo, grupos de tres o cuatro, a medida que los alumnos se van volviendo más diestros para trabajar en equipo).

El docente elabora una lista con el grupo de estudiantes y selecciona el número de grupos que desea hacer. De esta forma, los equipos son creados automáticamente.

Esta herramienta es útil para actividades puntuales en las que el docente quiere cambiar los agrupamientos.  
<http://www.boardgame>

### HERRAMIENTAS PARA APRENDER COOPERANDO: DINÁMICAS Y ACTIVIDADES COOPERATIVAS.

Al proponer tareas y juegos cooperativos, se encuentran herramientas digitales que favorecen la interacción conjunta y el aprendizaje en equipo, dinamizando el aula y promoviendo un ambiente más colaborativo.

### PADLET

Sirve para crear muros digitales de forma colaborativa, incluyendo todo tipo de contenido multimedia (imágenes, videos, texto, enlaces, etc.).

1. Emplear un gráfico T.

2. Demostrar, ejemplificar y explicar.

1. Asignar la práctica como rol.

2. Registrar la frecuencia y calidad del empleo de la destreza.

3. Inducir periódicamente el empleo de la destreza.

1. Organizar sesiones de retroalimentación.

2. Promover la reflexión (procesamiento).

Destacar la mejora que se va produciendo a medida que se desarrolla la destreza.

Hay dos tipos de premios tangibles que puede emplear el docente para implementar la interdependencia positiva:

**Premios escolares**, por ejemplo, puntos adicionales ("Si todos los miembros del grupo obtienen más del 90 por ciento en la prueba, cada uno recibirá cinco puntos adicionales").

**Premios no escolares**, como tiempo libre, recreos, calcomanías o golosinas ("Si todos los miembros del grupo obtienen más del 90 por ciento en la prueba, cada uno tendrá quince minutos extra de recreo").

En algunas ocasiones, un alumno se resiste a hacerse responsable del aprendizaje de sus compañeros de grupo y no parece importarle que los demás aprendan o no. En este caso, el docente podría ofrecer un premio grupal particularmente atractivo para el alumno indiferente (y para el resto del grupo).

También es importante saber que los premios extrínsecos deben convertirse en símbolos de festejo y volverse gradualmente innecesarios a medida que la motivación intrínseca tome su lugar.

Una buena comunicación es la base a la hora de resolver los conflictos en el aula, por eso se debe trabajar desde el aprendizaje cooperativo, mediante el grupo, y poder ayudar cada uno con su rol a conseguir el objetivo del grupo.

**ESTA TÉCNICA ES LA RESOLUCIÓN COOPERATIVA DE CONFLICTOS.** Se utiliza para poder dar respuesta a cualquier conflicto de forma cooperativa evitando, siempre que se pueda, soluciones inadecuadas. **Esta técnica se basa en 5 fases:**

a) Orientación positiva hacia el problema (inhibición de respuestas poco útiles y clima de clima personal).

b) Definición del problema (delimitar el conflicto, reconocer la naturaleza, identificar los factores del problema y loar un análisis correcto).

En segundo lugar, los miembros del grupo deben leer el problema, determinar qué saben y qué ignoran al respecto y luego hacer una descripción matemática del problema empleando ecuaciones, diagramas o gráficos.

Por último, los grupos analizarán la eficacia con que trabajaron juntos (enumerando las acciones concretas que condujeron al resultado obtenido), planificarán sus futuras conductas para mejorar el proceso de resolver problemas, se agradecerán unos a otros por la ayuda prestada y festejarán su buen rendimiento.

Las herramientas TIC os ofrecen tanto a ti como a tus alumnos multitud de posibilidades para facilitar el aprendizaje colaborativo, un enfoque didáctico con grandes ventajas para los estudiantes.

Este recurso es convertido en una pizarra colaborativa para que los equipos de trabajo participen en el aula compartiendo ideas.

Hay entornos especialmente diseñados para trabajar de forma colaborativa y aplicaciones que permiten hacer lluvias de ideas online, crear murales cooperativos o establecer calendarios compartidos.

#### INTERDEPENDENCIA DE LOS ROLES

La interdependencia de los roles se implementa asignando a los miembros del grupo roles complementarios e interconectados (como los de lector, encargado de llevar registros, encargado de verificar la comprensión, promotor de la participación y analista de los conocimientos).

c) Idear alternativas (producir las máximas soluciones alternativas posibles).

d) Evaluar las alternativas y tomar una decisión (evaluar las alternativas de una forma crítica y encontrar la más adecuada al problema ocasionado).

#### INTERDEPENDENCIA RESPECTO DE LA IDENTIDAD

La interdependencia respecto de la identidad se establece cuando cada grupo elige un nombre o un símbolo para el grupo, como un banderín, un cartel, un lema o una canción.

e) Puesta en práctica de la decisión tomada (prever los detalles y los pasos para poder poner en práctica la solución acotada).

#### INTERDEPENDENCIA AMBIENTAL

La interdependencia ambiental implica vincular a los miembros, de alguna manera, a través del ambiente físico. Esto suele lograrse asignando a los grupos un lugar determinado en el cual reunirse.

Según Elizabeth Crary (citado en Funes, 2013), menciona el método PIGET, como método para solucionar los problemas de una forma cooperativa.

El método consiste en 5 puntos: Parar, identificar, generar, evaluar y planificar.

#### INTERDEPENDENCIA IMAGINARIA

**PARAR**, cuando se detecta malestar o enfado, no dejarse llevar por el primer impulso; **IDENTIFICAR**, para definir el problema, explicar el problema en las dos versiones

Para implementar la interdependencia imaginaria, el docente les propone a los alumnos situaciones hipotéticas en las que hay un problema que ellos deben resolver (por ejemplo, qué hacer en caso de sufrir un naufragio en un viaje espacial a la luna).

**INTERDEPENDENCIA  
FRENTE A RAVAL DE  
AFUERA**

El profesor podrá implantar la interdependencia frente al rival de afuera creando competencias entre grupos, en las que cada grupo tratará de superar el rendimiento de los otros.

**INTERDEPENDENCIA  
ENTRE LOS GRUPOS**

La interdependencia entre los grupos extiende a toda la clase los resultados positivos del aprendizaje cooperativo, al fijar objetivos para el conjunto de la clase, además de los objetivos individuales y grupales.

**GENERAR**, en cuanto a buscar posibles soluciones al problema; **EVALUAR** entre todos cual puede ser la solución más viable y la más correcta que beneficia a cada miembro, y por último **PLANIFICAR**, de manera que se ponga en marcha las soluciones propuestas y elaborar un plan o contrato para poder implementar.