

Una experiencia de actividades lúdicas y de juego en aulas virtuales para el desarrollo de trabajo colaborativo dirigidas a estudiantes de licenciatura en la modalidad virtual

Mercedes Leticia Sánchez Ambriz. Universidad del Valle de México
mercedes.sanchez@uvmnet.edu

Resumen

En el presente trabajo se dan a conocer diferentes estrategias desarrolladas en aulas virtuales, basadas en actividades lúdicas y de juego para el desarrollo de la competencia colaborativa, en alumnos de nivel de licenciatura, que estudian en la modalidad en línea.

A través de estas estrategias se logró motivar a los estudiantes a romper con la idea de que la educación a distancia es sinónimo de aprendizaje individual, al crear actividades de equipo dentro de la misma sesión virtual, las cuales combinan los contenidos abordados en la Unidad con elementos cotidianos.

Estas actividades refuerzan el modelo educativo de la Universidad del Valle de México, que tiene como pilares el desarrollo del aprendizaje colaborativo y para lograrlo, es necesario pasar de sesiones expositivas a dinámicas, que promuevan el trabajo colaborativo a distancia, mismas que pueden ser propiciadas a través de la incorporación de diferentes herramientas digitales.

Cada semana se abordaron diferentes temas para comprender la importancia del Manejo de Equipo, a manera de reforzar y hacerlos reflexionar sobre la importancia de este proceso, se crearon diferentes propuestas de actividades haciendo uso de diversos juegos y herramientas digitales de audio, imagen y creación de crucigramas. La materia de Manejo de Equipos, es fundamental para lograr insertar a los estudiantes en la sociedad global, que exige entre otras cosas, trabajo en equipo, una competencia que pocos tienen desarrollada e impacta al momento de trabajar en grupos, al grado de concluir con muchos equipos integrados por una persona.

Palabras clave: Aprendizaje por juego, aprendizaje colaborativo, aprendizaje cooperativo

Introducción

El caso que se presenta busca el desarrollo del trabajo colaborativo en aulas virtuales, para demostrar a los estudiantes que es posible trabajar a distancia y en equipos, utilizando diversos juegos como es la construcción de una torre con elementos que tienen en casa, un programa de radio, memes, actividades de reflexión y elaboración de crucigramas elaborados durante el aula virtual. Este estudio de tipo experimental se llevó a cabo con seis grupos de estudiantes de licenciatura de la Universidad del Valle de México, bajo la modalidad virtual.

Cada actividad fue diseñada siguiendo la planeación didáctica, a fin de que la actividad introdujera al tema de la semana y contribuyera a la reflexión de los temas que se verían en esa semana, es decir, cada sesión inicia el lunes y concluye el siguiente lunes. La sesión virtual se realizó el primer lunes. La materia está integrada por siete sesiones, la primera es de presentación y la última solo de aclaración de dudas.

Justificación:

La introducción de las nuevas tecnologías ha acelerado el cambio de paradigma en las aulas, lo que ha llevado a su vez a una revisión de las estrategias pedagógicas, una de ellas es el enfoque de aprendizaje por juego y el desarrollo del trabajo colaborativo/cooperativo, este último de acuerdo con la OCDE, se ha convertido en una competencia clave para la vida, es obligación de las instituciones preparar a los estudiantes para saber cooperar en un mundo cambiante y en el que es necesario trabajar con gente de distintas cultura e ideas.

Siguiendo esta propuesta y tomando como base el Modelo Educativo de la UVM, que propone el uso de metodologías activas para el proceso educativo en todos sus niveles educativos, se procedió a investigar en enero de 2020, cuál la experiencia de trabajo en equipo en los estudiantes, para tal efecto, se seleccionó un cuestionario que se adaptó y fue elaborado por: Quintero, A. Valcárcel. A. Hernández, A. Recamán, A. (2012), de la Universidad de Salamanca. La versión que se aplicó se hizo a través de un cuestionario en formato electrónico. El cuestionario contenía 21 preguntas: 17 son cuantitativas, con una escala de cinco opciones que van de: Totalmente en desacuerdo a totalmente de acuerdo, tres preguntas cualitativas y solo una pregunta cerrada que medía cuántos años tenían laborando en la Universidad. Los resultados demostraron la resistencia que tienen los estudiantes a trabajar en equipo, la pregunta abierta lo comprobó como se muestra en el siguiente resumen:

- A los estudiantes, les cuesta trabajo adaptarse a las diferentes formas de pensar de sus compañeros.
- Tienen poca tolerancia para negociar y se da mucho el conflicto personal.
- No tienen cultura de trabajo en equipo,
- No tienen las misma habilidades y aptitudes
- Falta compromiso, apatía y valores
- Renuencia y actitud negativa
 - No son líderes y quieren serlo
- Solo quieren trabajar con sus amigos
 - Son apáticos
- Se guían por hacer el menor esfuerzo
 - Alumnos hiperactivos y pasivos
- No se logran integrar, ni comunicarse

- Carece habilidades para solución de problemas

Con estos resultados, se procedió a reforzar el trabajo colaborativo en aulas virtuales, con fin de promover el trabajo en equipo.

Marco teórico

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, el juego es la acción y efecto de jugar por entretenimiento. Es el ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Para Piaget, J. (1982) “El juego es una forma de explorar, descubrir, construir y reconstruir el mundo, de desarrollar destrezas cognitivas, lingüísticas, motoras, sociales y adaptarse al mundo” (pág. 48). Por su parte, Vigotsky, señala que, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

El juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, al potenciar la identidad del grupo social, fomenta la cohesión y la cooperación del grupo y, por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. “Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega, 1990, citado por Paredes, J. 2003).

Por otra parte, numerosas publicaciones subrayan la relación entre los juegos y matemáticas, entre las más difundidas resaltan las de: Kamii (1985) y Kamii y Devries (1980), Gairín, 1990; Corbalán, 1997; Rochera, 1997, en referencia al juego de mesa tiene un importante componente competitivo (algunos participantes ganan y otros pierden). Sin embargo, consideramos que esta actividad puede tener un componente cooperativo. Colomina y Onrubia señalan, como efectos moduladores de una tarea cooperativa, de una parte, las características de la tarea; es necesario que la tarea tenga realmente un carácter colectivo y grupal (condición necesaria en la actividad de juego); y, de otra parte, la actuación del maestro. Es necesario realizar intervenciones tendientes a la cesión y el traspaso progresivo del control y la responsabilidad de la tarea al grupo de alumnos.

1.1 El enfoque colaborativo

Tiene sus orígenes en las investigaciones psicológicas o psico-social en Piaget y la Escuela de Ginebra, quienes descubrieron las múltiples posibilidades de la interacción entre iguales, a través de su conocida teoría del conflicto socio-cognitivo que apunta como factor clave en el desarrollo mental del niño las interacciones sociales (Piaget, J. y Inherlder, B. 2007), además de la psicología de Vygotsky para quien el conocimiento tiene sus fundamentos sociales y se da en interrelación con otros sujetos. Es obvia la necesidad actual de comprender el sustrato psicológico y afectivo y su relación con el proceso cognitivo de aprendizaje. Solo así, se potenciará el aprendizaje y se liberarán múltiples obstáculos que tiene su origen en el ámbito socioafectivo (Vygotsky, L.S. 1996). Al respecto Díaz Barriga (1999) menciona que

el aprendizaje colaborativo se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles.

Según Eggen y Kauchak (1999), los estudiantes que explican y elaboran, aprender más que quienes escucha explicaciones, aprenden más que los estudiantes solos. El aprendizaje colaborativo alienta la elaboración, pidiendo a los estudiantes que hablen acerca de sus nuevas ideas con otros estudiantes de su grupo. (p. 301).

1.2 El Aprendizaje Cooperativo

Se define como una estrategia o conjunto de métodos de instrucción en el que se trabaja en pequeños grupos, donde cada uno de los estudiantes de diferentes niveles y habilidades, utiliza una gran variedad de actividades de aprendizaje y mejora la comprensión o un tema en cuestión (Balkom, 1992; Deutsch, 1949). Al respecto, Johnson y Johnson (1999) menciona cinco elementos que deben estar siempre presentes en el aprendizaje cooperativo:

- Cooperación
- Responsabilidad
- Comunicación
- Trabajo en equipo
- Autoevaluación y evaluación compartida

En relación con lo anterior, Díaz Aguado (1993) comenta que la misma heterogeneidad que se encuentra en el aula, debe ser entendida no como una dificultad a superar, sino como una buena oportunidad para aprender a resolver los problemas generados por la misma diversidad. Diversas teorías como la Petrovski (1986) interpreta al grupo desde la actividad como mediatizadora de todo lo que sucede en él, incluso de las relaciones interpersonales, además menciona la importancia de trabajar en pares, resaltando el cambio de conductas, la responsabilidad compartida, el sentirse parte de un grupo, la capacidad de negociar y trabajar la frustración. ¿Por qué la insistencia del diálogo? En la interacción social el diálogo es fundamental para el proceso formativo, así lo sustentaron teóricos reconocidos, como Lev Vygotsky (1988) y Paulo Freire (1987, 1996). El objetivo de toda esa interacción entre profesor, alumnos y materiales educativos del currículo es compartir significados. Mientras no se alcance ese objetivo, el estudiante no capte los significados que son aceptados en el contexto de la materia de enseñanza, no comparta esos significados como el profesor y sus compañeros, no hay aprendizaje (Gowin, 1981).

Aprender a interactuar con los compañeros es aprender a compartir las creencias, las costumbres y los valores, y, sobre todo, aprender ayudarse, partiendo de menos a más en el proceso de aprendizaje. Aebli (1998), también asevera: el papel del alumno no debería ser siempre el del subordinado que ejecuta actividades. Debe también tener desde temprano la oportunidad de planificar un trabajo y guiar a un grupo en su ejecución. Para ello está el trabajo de grupo, realizado no sólo en organización igualitaria con igualdad de condiciones para todos los miembros, sino también de vez

en cuando de manera que algunos alumnos tomen la responsabilidad de la planificación y la ejecución de una tarea. Conocen de esta manera el problema de liderazgo, y se ejercitan en ello. Aprender a interactuar con los compañeros es aprender a compartir las creencias, las costumbres y los valores, y, sobre todo, aprender ayudarse, partiendo de menos a más en el proceso de aprendizaje.

Bajo esta misma línea el Informe Horizonte en su edición: 2017, coloca al Aprendizaje colaborativo: como la gran novedad, lo propone como una tendencia que se está impulsando en las escuelas en forma “trending topic”, el cual atiende a los siguientes cuatro principios que propone el informe:

- Poner al estudiante como centro
- Potenciar la comunicación y la interacción
- Trabajar en grupos
- Resolver o diseñar soluciones para situaciones y retos reales

De acuerdo a lo anterior, estas estrategias forman ya parte de las llamadas metodologías activas o nuevas tendencias educativas, que propone un aprendizaje cooperativo donde se busca que el estudiante alcance interdependencia positiva, pueda interactuar con otros estudiantes en las discusiones que se generen, adquiera responsabilidad frente a sus obligaciones, mejore sus habilidades sociales, además se fomente su autonomía como grupo (Salmerón, Rodríguez y Gutiérrez, 2010; Ochando y Ameringo, 2008; González y García, 2007).

El trabajo tuvo el siguiente objetivo: Diseñar actividades lúdicas y de juego en aulas virtuales para el desarrollo de trabajo colaborativo dirigidas a estudiantes de licenciatura en la modalidad virtual.

Juegos y herramientas propuestas para promover el trabajo colaborativo en aulas virtuales

A continuación, se presentan el desarrollo de las sesiones de aula virtual, cabe mencionar que a partir de la semana 2, se trabajan todas las actividades en equipo, mismo que se integran como vienen en la lista de la plataforma.

Sesión uno:

Presentación de tema y aclaración de dudas

Tema: Estudiante virtual

Actividad lúdica: Adaptar los contenidos investigados sobre las características de un estudiante virtual a una canción, género el que ellos seleccionen.

Objetivo Reflexionar cómo con la ayuda de otros se puede construir una torre, tan alta como lo deseamos.

Herramienta: <https://soundcloud.com/>

Definan qué es ser estudiante virtual

- En una canción
- <https://soundcloud.com/user-402161591/inmigrante-digital-medium-quality-1-1>
- <https://soundcloud.com/user-402161591/inmigrante-digital-medium-quality-1-1>


En Línea

MERCEDES SANCHEZ AMBRIZ
20:18

Silencio micrófono

20:18

Soy un lince de la del Valle, voy camino a mejorar, con mi tablet sin conexión a internet. Voy cambiando las formas, estoy creciendo con lo tradicional y alguna que otra aplicación, pero pierdo la señal, llego a casa y escucho su voz, siempre la misma canción: Nene, nene que vas a ser cuando seas grande, Nene, nene que vas a ser cuando seas grande: Estudiante a distancia, presidente de la nación. Canción original de Miguel Mateos "Cuando seas grande"

20:18

solo graba mi voz

20:18

en que parte se puede agregar la

Imagen 1. Elaboración propia. (2020).

Sesión dos:

Presentación de tema y aclaración de dudas

Tema: Introducción a la importancia del trabajo en equipo

Actividad lúdica: Se solicitó que construyeran una torre, el ejemplo fue con espaguetis crudos y el resultado fue: torres con bombones, pedazos de pizza, frituras, legos y la mayoría ayudados por sus familiares.

Objetivo Reflexionar cómo con la ayuda de otros se puede construir una torre, tan alta como lo deseamos. Resultados: las imágenes fueron compartidas en el Foro de dudas, de cada semana

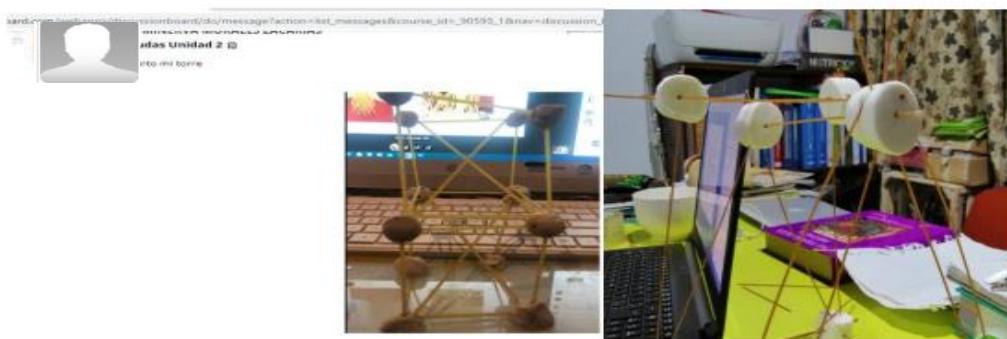
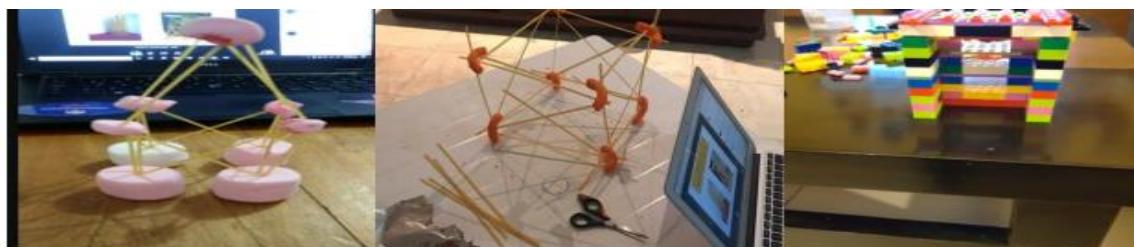


Imagen 2. Elaboración propia. (2020).

Sesión tres:

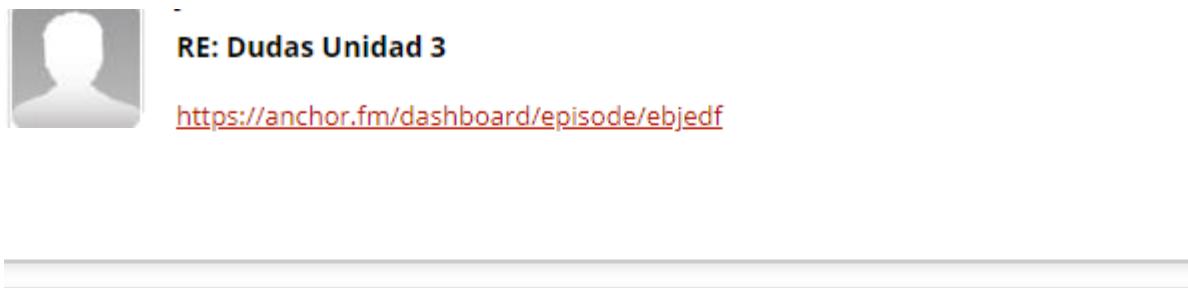
Presentación de tema y aclaración de dudas

Tema: Análisis del perfil de los líderes

Actividad: programa de radio

Herramienta: <https://anchor.fm/dashboard>

Después de una dinámica donde ellos tenían que seleccionar de una lista a sus colaboradores para una misión, procedieron a realizar un programa de radio con la herramienta propuesta, misma que compartieron en el Foro.



RE: Dudas Unidad 3

<https://anchor.fm/dashboard/episode/ebjedf>



RE: actividad anchor

<https://anchor.fm/enrique-lopez64/episodes/Bombardeo-en-la-Ciudad-ebjepm>

Imagen 2. Elaboración propia. (2020).

Sesión cuatro:

Presentación de tema y aclaración de dudas

Tema: Conformación de equipo Actividad: producción de memes

Herramientas:

<https://spark.adobe.com/es-ES/make/meme-maker/>

<https://www.iloveimg.com/es/crear-meme>

Resultados.

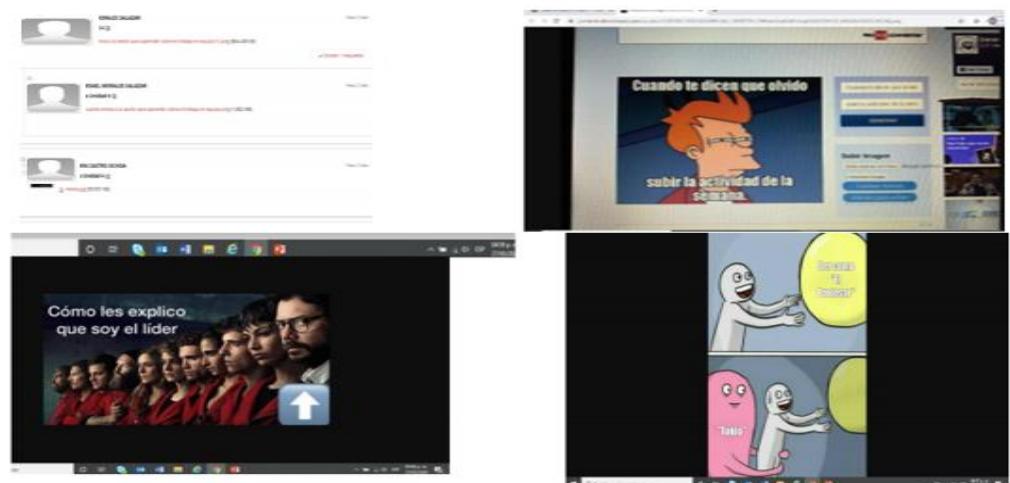


Imagen 1. Elaboración propia. (2020).

Sesión cinco:

Presentación de tema y aclaración de dudas

Tema: Obstáculos para trabajar en equipo

Actividad lúdica: Las tres sillas Se les pidió seleccionar un problema que habían tenido, con ayuda de algún familiar contarlos, en una silla con tono de llanto, otro triste y otro riendo. El resultado fue que la mayoría lo hizo con su esposa y el resumen lo representaron con una nube de palabras.

Herramienta: <https://wordart.com/>

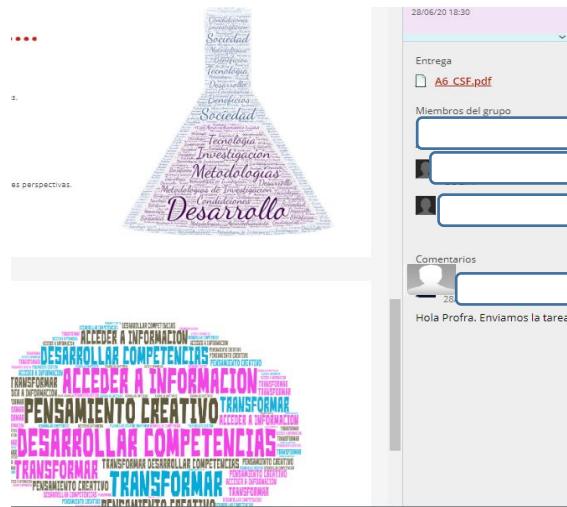


Imagen 3. Elaboración propia. (2020).

Sesión seis:

Presentación de tema Aclaración de dudas

Tema: Fortaleciendo la integración de equipos

Actividad: responder y crear crucigramas

Herramienta: <https://www.crucigrama-online.com/crear-crucigramas>

Antes de la sesión virtual, se les subió en el apartado de Anuncios de la plataforma, crucigramas para realizarlos en clase, posteriormente se les enseñó a realizarlos:

Antes de la sesión virtual, se les subió en el apartado de Anuncios de la plataforma, crucigramas para realizarlos en clase, posteriormente se les enseñó a realizarlos:

Buenas tardes a todos, les comarto la liga para ingresar a la sesión de hoy.

<https://us.bbcollab.com/guest/4589353a39864498a7830c6085f7e366>

Responder crucigramas

<https://www.crucigrama-online.com/raetsel/conflictos-en-los-equipo-de-trabajo>

[crucigrama.pdf](#)

Al final de la materia se volvió aplicar el mismo cuestionario y se comparó cómo se integraron los equipos y cómo quedaron al final, donde se comprueba que ya ningún estudiante trabajó de manera individual.

Acciones por lotes		Ver opciones
NOMBRE	MIEMBROS INSCRITOS	
Infografía 1	5	
Infografía 10	5	
Infografía 11	5	
Infografía 12	5	
Infografía 13	5	
Infografía 14	5	
Infografía 15	5	
Infografía 16	4	
Infografía 2	5	
Infografía 3	3	
Infografía 4	5	
Infografía 5	5	
Infografía 6	5	
Infografía 7	5	

Competencias profesionales 13	5
Competencias profesionales 14	3
Competencias profesionales 15	3
Competencias profesionales 16	0
Competencias profesionales 17	4
Competencias profesionales 18	4
Competencias profesionales 19	0
Competencias profesionales 2	4
Competencias profesionales 20	0
Competencias profesionales 3	5
Competencias profesionales 4	0
Competencias profesionales 5	2
Competencias profesionales 6	7
Competencias profesionales 7	3
Competencias profesionales 8	2
Competencias profesionales 9	5

Imagen 5. Plataforma (2020)

Discusión

Transformar el aula virtual de expositiva a colaborativa, hacen posible la puesta en marcha de una didáctica colaborativa, con metodologías activas, dinámicas y con un carácter lúdico, que se adapta a los estilos de los estudiantes. Facilitando el desarrollo del trabajo colaborativo, al mismo tiempo que les permite reflexionar sobre la necesidad de aprender a trabajar en equipo, identificando aquellas actitudes que les impide integrarse.

Como bien menciona Díaz Barriga (1999) es necesaria la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles, en las actividades realizadas en las aulas virtuales, los estudiantes llevaron a cabo actividades planificadas que les permitió el cambio de roles y participación activa en las diversas actividades.

Con esta propuesta se busca que las aulas virtuales integren actividades lúdicas y con herramientas informáticas, orientadas a fortalecer el trabajo en equipo desde una perspectiva de didáctica colaborativa y conectivista de aprendizaje en red. Se deja para futuras investigaciones, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, además de estudios de la motivación.

Referencias

Aebli, Hans, Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo, Madrid, Narcea, 1998.

Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (2003) Programa de Convergencia Europea. El crédito europeo, p. 15. Consultado el 8 de abril de 2017.

http://www.aneca.es/publicaciones/docs/publi_credito%20europeo.pdf.

Colomina R. y Onrubia, J. (2001). Interacción educativa y aprendizaje escolar: la interacción entre alumnos, en Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (eds.). Desarrollo psicológico y educación 2. Psicología de la educación escolar, pp. 415-435. Madrid: Alianza.

Colomina R. y Onrubia, J. y Rochera, M. J. (2001). Interactividad, mecanismos de influencia educativa y construcción del conocimiento en el aula, en Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (eds.). Desarrollo psicológico y educación 2. Psicología de la educación escolar, pp. 437-458. Madrid: Alianza.

Eggen, y Kauchak (1999): Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. Brasil, Fondo de cultura económica.

Díaz Barriga, F. (1999). “Una aproximación al análisis de la obra piagetana en la educación”. Piaget en la educación. Debate en torno a sus aportaciones. México: Paidós.

Díaz-Aguado, M^a José, Del acoso escolar a la cooperación en las aulas, Pearson, Madrid, 2006

Deutsch, N. (1949). “A theory of cooperation and competition”, Human Relations, Vol. 2.

González, Luis E.; Ayarza, Hernán. (1997). Calidad, evaluación institucional y acreditación en la educación superior en la región Latinoamericana y del Caribe. Documento central. La educación superior en el siglo XXI. Visión de América Latina y el Caribe. Documentos de la Conferencia

Regional Políticas y Estrategias para la Transformación de la Educación Superior en América Latina y el Caribe, La Habana, Cuba, 1996. Caracas: CRESALC-UNESCO.

Gowin, D. B. (1981). Educating. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press. 210p.

Johnson y Johnson, D.W.; y Holubec, E.J. (1999a): Op. Cit. Pág. 82

NMC/CoSN Horizon Report > 2017 K-12 Edition, in partnership with the Consortium for School Networking (CoSN) and made possible by mindSpark Learning. View the Panel of Expert's work and discussions in the 2017 Horizon.k12 Workspace.

Recuperado: agosto 2017.

<https://www.nmc.org/publication/nmccosn-horizon-report-2017-k-12-edition/>

Panitz. T. (1996). Collaborative versus cooperative learning. College Teaching

Petrovsky, A. V. (1986) Psychology of personality. In A. V. Petrovsky (Ed) General psychology, Moscow; Higher Education Press.

Piaget, J. y Inhelder, B. (2007). Psicología del niño. Madrid., Morata. Pág. 154-155.

Piaget, J. (1978). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica. México.

Piaget, J. (1982). Juego y desarrollo. Barcelona: Grijalbo.

Salmerón, H., Rodríguez, S. y Gutiérrez, C. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. Comunicar: Revista Científica de Educomunicación, 7(34), 163-171.

Stufflebeam, Daniel; Shinkfield, Anthony. (1995). Evaluación sistemática - Guía teórica y práctica. España: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia, Ediciones Paidós Ibérica.

Quintero, A. Valcárcel, A. Hernández, A. Recamán, A. (2012). Qué piensan los profesores y alumnos sobre la metodología del aprendizaje colaborativo a través de TIC. Universidad de Salamanca, España.

Recuperado: agosto 2017.

<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/39108/37721>

Vygotsky, L.S. (1996). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica. Pág. 57.

Bravo, Trad.). Madrid: Aprendizaje Visor. (Trabajo original publicado en 1934).

