

---

# NUEVAS FORMAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN AULA, FAVORECEN LA ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DE INSTITUTOS SUPERIORES

## NEW FORMS OF COOPERATIVE LEARNING IN THE CLASSROOM, FOSTER ATTENTION OF STUDENTS ATTENDING HIGHER EDUCATION INSTITUTES

Patricia Noelia Flores Galarreta

[pfloresg@talento.tls.edu.pe](mailto:pfloresg@talento.tls.edu.pe)

Código ORCID: 0000-0003-0573-4516

### RESUMEN

El presente estudio es descriptivo, se centra en la falta de atención del estudiante durante su aprendizaje, siendo el punto clave su desmotivación dentro del aula. Se elaboró las cinco fases de la metodología Design Thinking con técnicas cualitativas; la entrevista y la observación. Se aplicó a estudiantes y docentes de dos carreras profesionales en dos institutos superiores, con la finalidad de adaptar nuestra didáctica hacia nuevas maneras de motivación en el aula, y que, desde la propia experiencia del trabajo cooperativo de los alumnos, ellos construyan su propio conocimiento con nuevas formas de aprendizaje creativo: el primero, basado en el estímulo visual resumiendo un tema de la clase; el segundo, en la combinación de dos estímulos: visual y auditivo, ejemplificando el proceso operativo de un tema de aprendizaje. Se concluye, que ambas propuestas generan un interés del estudiante por aprender motivando su atención dentro del aula.

### PALABRAS CLAVE

Atención, aprendizaje cooperativo, creatividad, motivación, pensamiento creativo.

### ABSTRACT

This descriptive study focuses on the student's lack of attention during their learning process, whereby the key point is the student's lack of motivation in the classroom. The five phases of the Design Thinking methodology and qualitative techniques such as interviewing and observation were applied. These tools were applied to students and teachers from two professional careers in two higher education institutes, with the aim of adapting our methodology towards new ways of classroom motivation, for them to build, from their own experience of the cooperative work of the students, their own knowledge with new forms of creative learning: the first, based on the visual stimulus that summarizes a lesson theme; the second, combining two stimuli: visual and auditory, illustrating the operational process of a learning theme. It is concluded that both proposals generate an interest to learn in the student, motivating his attention in the classroom.

### KEYWORDS

Attention, cooperative learning, creativity, motivation, creative thinking.

Cada sesión de clase dentro del aula debería ser guiada de manera distinta, buscando que esta se transforme en un espacio dinámico de aprendizaje para el estudiante, que facilite la asimilación de conceptos y la construcción de conocimiento. Es un reto que emprendemos todos los docentes cada día, por ello, es necesario que mejoremos nuestra práctica educativa, y adaptemos nuestra didáctica, con apertura a las nuevas formas de motivar, teniendo en cuenta la diversidad que existe en el aula; en cuanto a las diferencias de género, sociales, culturales y habilidades distintas, creando así, un entorno adecuado, motivacional y flexible, para facilitar los mecanismos de aprehensión de la información y de los contenidos, ello implica que también sean repetitivos para fortalecer las redes neuronales y, de esta manera, predominen las habilidades cognitivas y afectivas del estudiante. Por ello, se considera al trabajo cooperativo, como un método inclusivo que permite una apertura de corazón que promueva las oportunidades para todos, a la vez que, fomenta el respeto mutuo, la atención y la comprensión a las diferencias individuales.

El trabajo cooperativo puede ser de: equipo base (máximo 6 integrantes, composición heterogénea y permanente), equipo esporádico (máximo 8 integrantes, composición homogénea o heterogénea) y equipo de expertos (un integrante especialista en un conocimiento o habilidad). Se presenta entonces, como favorecedor del aprendizaje, ya que, la interdependencia positiva entre los miembros del grupo, los guía hacia el logro de los objetivos en común, reforzando la cohesión de equipo y fomentando la participación y ayuda recíproca dentro del grupo. Además, la estructura del aprendizaje cooperativo, contribuye con nuestra tarea de gestión pedagógica en el aula, al monitorear las actividades y compartir el proceso de enseñanza aprendizaje con los alumnos, para el logro de los objetivos, facilitando en ellos el pensamiento crítico, reflexivo, creativo y promoviendo un aprendizaje significativo. “En el aprendizaje profundo, el nuevo aprendizaje se conecta con el antiguo, de manera que la enseñanza debe explotar las interconexiones: hacer explícitas las conexiones” (Biggs y Moore, 1993, p. 101).

Otros autores, en referencia al trabajo cooperativo, señalan: “Un equipo es el conjunto de dos o más individuos que deben interactuar y adaptarse a objetivos específicos, compartidos y valorados” (Salas y Cannon-Bowers, 2000, p. 313). Asimismo, lo que refiere Vigotsky sobre el aprendizaje cooperativo, la importancia de los entornos (aulas-ambientes) que faciliten esa interacción entre los miembros del grupo, conformando un entorno propicio para su aprendizaje. Estos entornos son parte de la motivación que contribuye a través del estímulo visual, con generar en los estudiantes la predisposición hacia la atención de la información y de los contenidos, que no sólo se basa en la comprensión de los mismos, sino en la participación del grupo en la construcción de su propio conocimiento y que ellos puedan transformarlo en nuevas formas de aprendizaje, que ayuden a fijar los conceptos de los temas de cada sesión de clase, expresados a través del dibujo, la tira cómica, el storyboard, la dramatización socializada, el juego de roles, el uso de herramientas digitales, etc.

La motivación entendida como una expectativa de afecto de agrado, es un estímulo o impulso que surge de una necesidad y genera una respuesta en una persona. La motivación intrínseca se relaciona al interés que tiene alguien por realizar las tareas y llegar al logro por sí mismo; y la extrínseca, el tipo de motivación que depende de la participación de retos y recompensas por el logro adquirido. Ambas son necesarias para generar la atención del estudiante, selectiva (frente al estímulo) o sostenida (cuando requiere de mayor tiempo). Es necesario considerar lo señalado por Howe, respecto a que no estamos seguros que nuestros estudiantes en cada clase tengan la intención de aprender. A través de los objetivos de cada sesión se hace importante clarificar qué aprenderán y que ellos lo sientan como un incentivo enteramente relacionado a sus propios intereses. “Tal vez los premios y los incentivos afectan el aprendizaje diario porque aumentan la probabilidad de que la persona preste toda su atención a la tarea de aprender” (Howe, 2000, p. 33).

Es importante, por ello, conocer más al alumno, su pensamiento, sus gustos y preferencias en el momento del aprendizaje en el aula. Esta pequeña investigación basada en la metodología creativa del Design Thinking, se conforma por cinco fases:

Empatizar; en esta primera fase se elaboró el árbol de problemas y se busca comprender la explicación de las causas y efectos de por qué los alumnos no atienden en clase. Definir; es la segunda fase y comprende el detectar los puntos clave de su falta de atención en clase. Idear; en esta tercera fase se generan tres ideas para la solución al problema señalado anteriormente. Prototipar; en esta cuarta fase, sobre las tres alternativas para la solución del problema, se crean dos modelos que toman un aspecto real, con la finalidad de ponerlos a prueba en una sesión de clase con los alumnos dentro del aula. Y la última fase: evaluar; en la cual se resumen los hallazgos de esta investigación a través de conclusiones. La investigación utiliza técnicas cualitativas y contribuye con ofrecer, por un lado, un punto de vista descriptivo de cómo percibe el estudiante de dos institutos de educación superior, su aprendizaje en el aula, con la finalidad

que los docentes reflexionemos y mejoremos nuestra didáctica. Por otro lado, también se obtiene la información de cómo percibe el profesor su enseñanza en clase.

## 1. Fases de aplicación

### 1.1 FASE 1: Empatizar

#### ✓ El árbol del problema

El problema se centra en la falta de atención del estudiante, durante el aprendizaje dentro del aula.

#### ✓ Lo visible y lo obvio

Utilizando el instrumento de guía de observación, se recogen los aspectos importantes para obtener fácilmente la información del público en referencia dentro del ámbito académico. Lo visible de la causa se ubica en la distracción del alumno, generado por un mal hábito de atender las redes sociales en horas de clase y se considera su efecto en las prácticas desaprobadas, el trabajo no está elaborado de acuerdo a lo que solicita el profesor. También se visualiza en el aula la inseguridad del estudiante frente a sus trabajos y prácticas entregadas.

Respecto a los docentes, lo visible se focaliza en el compromiso de trabajo con el alumno en la clase.

#### ✓ No evidente

No se evidencia si el estudiante toma conciencia, para qué le servirá la información y los contenidos de cada sesión de clase de los cursos teóricos.

### 1.2 FASE 2: Definir

El problema principal es la falta de motivación del estudiante durante el momento de aprendizaje en el aula.

#### ✓ Mapa de actores

Referente al problema se considera los siguientes actores:

- Usuarios: la población de 20 alumnos por aula, que pertenecen a dos institutos de educación superior, cuyas carreras son de diseño gráfico y de negocios, hombres y mujeres jóvenes de 18 a 25 años de edad, de nivel socio económico "C".

- Expertos: docentes de dos institutos de educación superior, hombres y mujeres, adultos maduros de 30 a 60 años de edad, de nivel socio económico "B" y "C".

#### ✓ Técnica cualitativa

- Entrevista individual al alumno.

- Entrevista a expertos (docentes).

- Observación no invasiva: El favoritismo a través del trato amical observado entre el docente y el alumno.

- Inmersión del contexto: La tardanza del estudiante en asistir a la clase. La entrega de tareas por parte del estudiante fuera de la fecha señalada.

Se presenta a continuación los hallazgos que se desprenden de las entrevistas a los 20 alumnos de la Carreras de Diseño Gráfico y 20 alumnos de la Carrera de Administración Bancaria de dos institutos de educación superior, realizadas dentro de su ámbito académico.

Respecto a las preguntas relacionadas con gustos y valoraciones de las clases de sus profesores, los estudiantes indicaron lo siguiente: la información señalada, la casuística, el aclarar dudas, 100% comprometidos, la comunicación, los ejemplos trabajados en la pizarra, la ayuda en organizar las ideas de sus trabajos y proyectos académicos. Sobre las preguntas relacionadas a la cualidad que más valoran de sus docentes, los alumnos eligieron el respeto, la atención, el trato amable, el carisma y el que estén enfocados en el aprendizaje del alumno. Sobre las preguntas relacionadas a lo que les desmotiva a ellos de sus profesores, las respuestas fueron las siguientes:

ironías respecto a los trabajos que ellos presentan, no todos los profesores enseñan igual, la calificación de los trabajos que se relacione con el desempeño grupal en lugar del individual, los avances del tema en forma acelerada, el favoritismo, demasiada exigencia, no hay uniformidad de criterios en cuanto a la enseñanza, algunos profesores no hacen la clase de acuerdo al sílabo. La sugerencia que ellos plantean para que sus profesores mejoren la enseñanza es: que el docente tenga más empatía con el alumno, que sean más didácticos, que potencien las habilidades, que les hagan participar en retos, ejemplificar más sus clases, que involucren más su experiencia con el tema que enseñan. Los estudiantes señalan en sus respuestas que son conscientes que les falta la planificación en sus proyectos de trabajos, sienten el conformismo y la inseguridad, desean vencer la timidez y la dejadez, este último en relación con sus trabajos. Son puntuales al indicar que sus profesores utilizan las TIC'S como soportes de sus sesiones de clase, pero no realizan los seguimientos de los trabajos que dejan a los alumnos.

Según las respuestas de los profesores, respecto a lo que ellos valoran en sus clases, señalaron lo siguiente: la concentración, el respeto y que los estudiantes se sientan contentos con el curso que enseñan. Los profesores se sienten

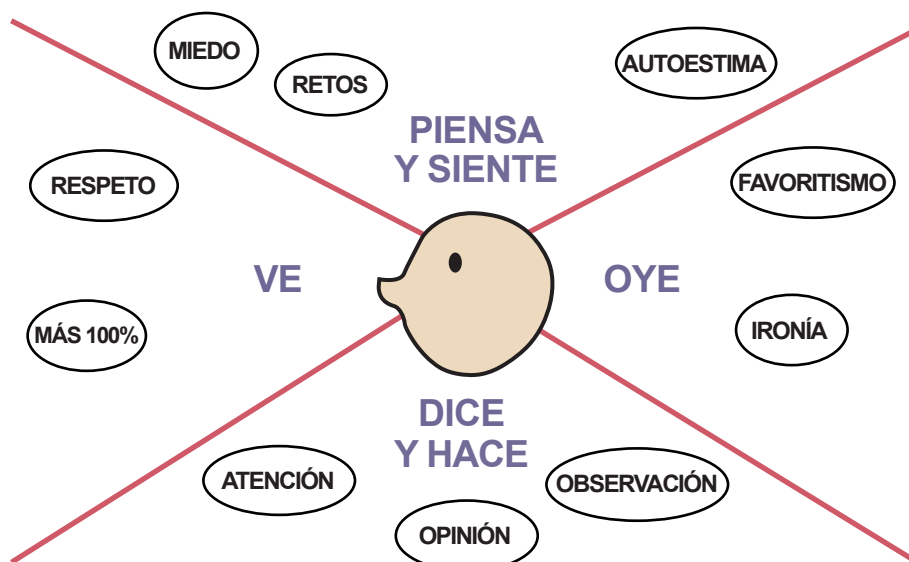
motivados por la participación del alumno, ellos desean ser un referente o guía para ellos. Les decepciona que el estudiante no entregue sus tareas asignadas, la falta de planificación de las mismas y la impuntualidad. Los docentes señalan en que tienen un comportamiento empático y brindan confianza al alumno; además, indican que poseen una buena metodología de enseñanza, tienen presión de trabajo y son conscientes de que les falta tiempo para revisar y entregar con puntualidad las tareas de sus alumnos. Los profesores están en la expectativa de las capacitaciones, de mejores oportunidades, tienen buena autoestima, se identifican con la institución donde trabajan; no obstante, desean mejores remuneraciones y que les otorguen el reconocimiento que ellos merecen.

- **Inmersión del Contexto:** se visualiza la tardanza de los docentes en la asistencia a clases, la revisión y entrega de los trabajos y proyectos de material físico del estudiante.
- **Observación No Invasiva:** tardanza en la revisión de las tareas del alumno en el aula virtual.

De acuerdo a lo trabajado anteriormente, en la Figura 1 se presenta el siguiente mapa interpretativo:

Figura 1

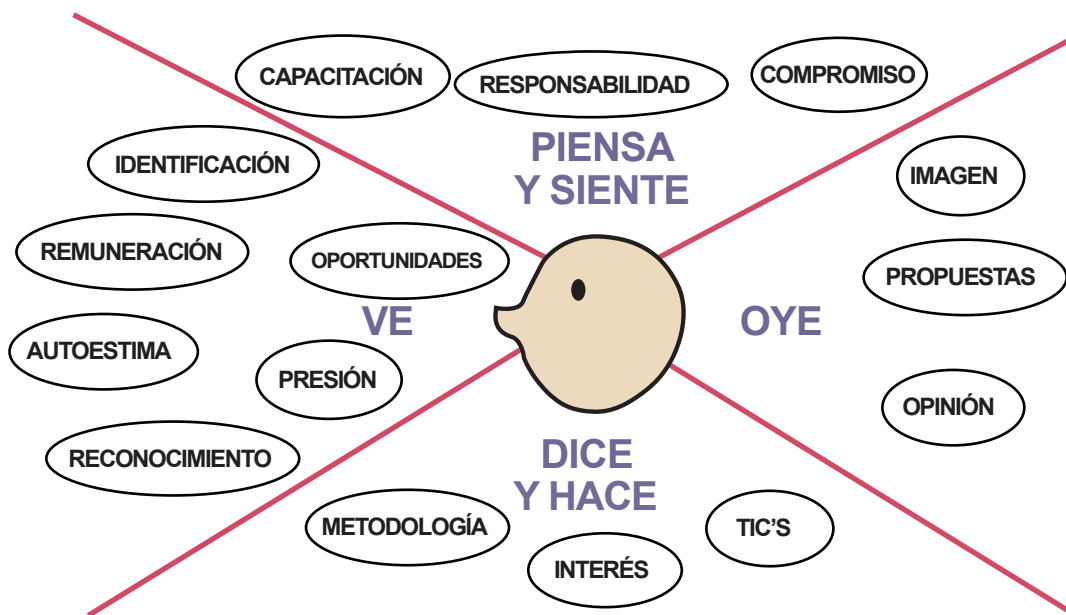
Mapa de Empatía Público: Alumnos



- **Piensa y siente:** el alumno se siente inseguro producto de una baja autoestima; su miedo se ve reflejado a través de la acción que realice el docente con respecto a la nota. Se considera creativo, inmerso en su mundo de retos.
  - **Dice y hace:** el alumno consulta a otros docentes sobre temas aprendidos, consulta con sus pares los temas que imparten los docentes de otras aulas.
  - **Ve:** reconoce que el buen docente da más del 100% y le tiene respeto.
  - **Oye:** el favoritismo del docente hacia algunos alumnos. La ironía al expresarse sobre los trabajos académicos.
- Asimismo, en la Figura 2 se presenta el mapa interpretativo:

Figura 2

Mapa de Empatía Público: Expertos



- **Piensa y siente:** el docente tiene el compromiso y la responsabilidad con el alumno y la institución. Desea capacitaciones.
- **Dice y hace:** se actualiza y busca nuevas metodologías, usa TIC'S en sus clases. Los intereses que tiene el docente promedio están en trabajar sus emprendimientos de negocios relacionados a su profesión, conseguir oportunidades.
- **Ve:** observa la baja autoestima del alumno, identifica en ellos sus fortalezas y debilidades.
- **Oye:** quejas de los alumnos por su baja calificación, comentarios sobre su imagen proyectada en las redes sociales, nuevas propuestas de trabajo de otras instituciones.

### 1.3 FASE 3: Idear

Se menciona 100 posibles ideas para generar la motivación, con la finalidad que los estudiantes presten atención a las clases. Se procedió a la selección de 20 ideas; dos de ellas correspondientes al grupo de las apuestas ganadoras y son: hacer un resumen de clase a través de una tira cómica y la segunda idea seleccionada del grupo que rompe esquemas: la dramatización socializada en grupo sobre la enseñanza de la clase.

#### Producto N° 1: Tira cómica

- **Resumen de una sesión de clase a través de una tira cómica.** Se define el ¿Qué? El estudiante desarrolla una tira cómica como

resumen del tema desarrollado por el docente en la clase.

- **Objetivos:** Generar la atención por parte del estudiante sobre el desarrollo del tema del curso. Motivar la investigación de saberes previos. Orientar el desarrollo de la capacidad creativa del estudiante. Ampliar su comprensión con las ideas del grupo. Fijar la recordación del tema de aprendizaje de la sesión de clase.

### **Concepto creativo: Crea, aplica y aprende**

Se define el *¿Cómo?* El grupo de estudiantes tiene 45' para realizar la tira cómica, relacionándola con el tema de la sesión de clase. Iniciando a partir de los aspectos genéricos hacia los específicos.

- **Materiales del grupo de estudiantes:** hoja bond, rayada o cuadriculada, lápiz, borrador.
- **Materiales del docente:** proyector, diapositivas PPT, plumón, mota, pizarra acrílica.

### **Producto N° 2: Dramatización socializada en grupo**

El estudiante aplica lo aprendido con una dramatización grupal de la solución del problema.

Se define el *¿Qué?* El estudiante manifiesta a través del lenguaje verbal y expresiones corporales, el resumen de los principales conceptos del tema de la clase realizada por el docente.

- **Objetivos:** Generar la atención por parte del estudiante sobre el desarrollo del tema del curso. Motivar la investigación. Ampliar su entendimiento con las ideas del grupo. Ejecutar la creación de ideas en la solución de problemas.
- Se define *¿Cómo?* El grupo de estudiantes tiene 15' para escenificar la creatividad de equipo relacionándolo al tema de la enseñanza, basado en un argumento y guión literario de la

dramatización, planteando además las opciones positivas y negativas que puede presentar un proceso en la solución de problemas.

### **Concepto creativo: Aplica viviéndolo**

- **Materiales del grupo de estudiantes:** fichas para el argumento y guión literario.
- **Materiales del docente:** proyector, diapositivas PPT, plumón, mota, pizarra acrílica.

### **1.4 FASE 4: Prototipar**

- **El resumen de la clase a través de una tira cómica**

Asignatura: Semiótica Visual. Sesión 1: Tema Figuras Retóricas y Operaciones Retóricas. Semana de clase: 14 / tercer ciclo Carrera de Diseño Gráfico de un instituto de educación superior. Fecha: jueves 14 de enero de 2015.

- a. **Actividad:** el equipo de trabajo de grupo debe elaborar un resumen de clase a través de una historieta.

**Objetivos:** Fijar el recuerdo del aprendizaje. Demostrar los puntos clave de la enseñanza del tema desarrollado en clase.

- **Materiales de los alumnos para hacer la historieta:** hojas rayadas, cuadriculadas, bond, lápiz y borrador.
- **Materiales de uso frecuente del docente para sus clases:** proyector, PPT, pizarra acrílica, mota, plumones.

- b. **Modo:** el docente desarrolla la clase, haciendo uso del proyector y la pizarra para facilitar el aprendizaje. Finalizada la clase, explica al salón el resumen de la clase que ellos deben elaborar, dando indicaciones desde los aspectos generales hacia los específicos. El resumen se hará como una historieta creativa sobre el tema de la enseñanza de clase. El docente explica cómo el grupo de estudiantes debe elaborarla

y coloca un ejemplo en la diapositiva de Power Point. Los estudiantes en grupo tienen 45' para realizar el resumen del tema de la clase en una historieta. Los estudiantes se agrupan e intercambian ideas mientras van elaborando su resumen. Los estudiantes realizan consultas al profesor sobre la historieta que van realizando.

Los estudiantes finalizan y entregan el resumen del tema de enseñanza, en una hoja trabajan la historieta hecha a lápiz y con los globos de diálogos en cada viñeta donde se aprecia la secuencialidad de las acciones de las escenas. Finalizada la sesión de clases, el profesor recibe las historietas para su evaluación. Los estudiantes que entregaron la historieta se retiran del aula.

- **Modelo de Prototipo es Horizontal:** Basado en características, conceptos y no detalles.
- **Niveles de Prototipo:** Baja Fidelidad: Los estudiantes presentarán bosquejos de la representación de la idea a través de una historieta.

#### Imagen 1

Alumnos ilustrando el resumen de un tema de la sesión de clase 14 / tercer ciclo Carrera de Diseño Gráfico de un instituto de educación superior



#### c. Dramatización socializada en grupo sobre una de las clases plasmada en un video

Sesión 1 - 17: Tema Productos Financieros Pasivos. Semana de clase: 14 / primer ciclo.

Carrera de Administración Bancaria de un instituto de educación superior. Fecha: jueves 14 de enero de 2015.

El docente inicia explicando el objetivo del curso y exponiendo los elementos de capacidad a lograr, genera una introducción de la clase con temas relacionados a los productos y servicios que otorga una Institución Financiera, luego transmite a los estudiantes el trabajo que realizarán referente a algún producto o servicio de un banco.

#### Objetivos

- Conocer, describir y promover los productos y servicios financieros, con las debidas pautas de calidad, aplicando técnicas de venta al comercializar productos.
- Conocer, interpretar y aplicar las normas legales y las políticas internas vigentes en ejecución de transacciones, consultas y reclamos. Desarrollar habilidades comunicativas que le permiten atender al público de manera asertiva y convincente de manera presencial, telefónica o Internet. Conocer, interpretar y ejecutar transacciones diversas, para la atención de los clientes a través de aplicativos financieros.
- El docente explica cada diapositiva referente a las operaciones que realiza un banco y quiénes intervienen, así como las características y usos de un cheque. Finalizado el tema de enseñanza, el docente realiza indicaciones para que se agrupen e inicien como tarea la elaboración de una Dramatización.

#### 1.5 FASE 5: Evaluar

Se presenta las conclusiones de la experiencia.

#### a. Matriz receptora de información / Tira cómica

- **Cosas importantes:** fue un reto para los alumnos elaborar una historieta porque

nunca antes lo habían hecho. Recordaron fácilmente la enseñanza y se pudo comprobar al día siguiente en pleno desarrollo de clase. Los alumnos fueron más participativos, todos cooperaron en mayor y menor intensidad. Estuvieron motivados en la siguiente clase, les pareció un trabajo recreativo.

- **Críticas constructivas:** al inicio les pareció difícil por dónde o qué parte de la enseñanza de la clase empezaría la tira cómica y los grupos demoraron varios minutos en ponerse de acuerdo respecto a la idea; por ello, prefieren que sea la tarea asignada en forma individual o que ellos seleccionen sus grupos de trabajo.
- **Nuevas ideas:** la mayoría estuvo de acuerdo en aplicar el resumen de los temas de clase a través de tiras cómicas e historietas, en asignaturas teóricas, pues, difícil sería hacerlo en aquellas que son de naturaleza práctica, por el tiempo de desarrollo de los trabajos.
- **Dudas sin respuesta:** ninguna.

## b. Matriz receptora de información / Dramatización socializada en grupo

El grupo prestó mucha atención a su desempeño de trabajo: verbal y corporal, se sentía motivado. Se visualizó la creatividad en el desarrollo de su video, la presentación y las nuevas ideas que fluyeron con sus pares. Generó en el estudiante un aprendizaje significativo. Se evidenció la seguridad del estudiante y colaboró con su desenvolvimiento. Fortaleció la empatía del grupo. Propició retos a nuevas experiencias.

- **Críticas constructivas:** el estudiante indica que sería mejor la nivelación o selección de las personas que intervienen en los grupos.
- **Nuevas ideas:** la mayoría de los estudiantes indicaron que sería bueno trabajar así todas las clases y que no sólo sea una tarea académica, pasar los videos elaborados por ellos y otros compañeros en otras clases.
- **Dudas sin respuesta:** el estudiante pregunta, profesor: ¿por qué otros docentes no hacen lo mismo?

## REFERENCIAS

- Biggs, J. (2009). *Calidad del aprendizaje universitario*. Madrid, España: Narcea, S. A. De Ediciones.
- Diaz, F. y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. D. F., México: McGraw-Hill.
- Elía, L. (2012). *Intervención educativa e interculturalidad*. Lima, Perú: PUCP.
- Fundación Mapfre (2016). *El Trabajo Cooperativo como Metodología para la Escuela Inclusiva*. Santiago de Chile, Chile. Recuperado de: <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/11/DOC1-El-Trabajo-Cooperativo.pdf>
- Gómez-Mingot, M., García L., Selva, V., Martínez, A. J., Solla-Gullón, J., Vidal-Iglesias, F. J., Sánchez-Sánchez, C. M. e Iniesta, J. (2011). El trabajo colaborativo como metodología para mejorar la competitividad educativa y profesional. En Lucas, C. y Teruel, J. (Coords.). *El trabajo colaborativo como indicador de calidad del espacio europeo de Educación Superior*. pp. 69-87. Alicante, España: Universitat d'Alacant, Institut de Ciències de l'Educació Marfil.
- Howe, M. (2000). *Psicología del aprendizaje*. México D. F., México: Oxford ediciones.
- Shanker, S. (2013). *Calma, atención y aprendizaje*. Lima, Perú: Cerebrum ediciones.