

D.12. Dinámicas grupales en aulas híbridas

**Tamara Ahmad¹, Mónica Sarobe², María Rosana Piergallini³,
Marina Rodríguez⁴, Christian Maccarino⁵**

¹ Magíster en Tec. Educativa, UNNOBA, ² Lic. en Sistemas, UNNOBA, ³

Lic. en Sistemas, UNNOBA, ⁴ Analista de Sistemas, UNNOBA,

⁵ Analista de Sistemas, UNNOBA.

tamara.ahmad@itt.unnoba.edu.ar, monica.sarobe@itt.unnoba.edu.ar, rosana.piergallini@itt.unnoba.edu.ar, marina.rodriguez@itt.unnoba.edu.ar, cmaccarino@comunidad.unnoba.edu.ar

ASIGNATURAS. Análisis y Diseño de Sistemas I

RESUMEN. El presente artículo describe la experiencia del uso de la tecnología de aulas híbridas en los encuentros presenciales de la asignatura Análisis y Diseño de Sistemas I de la carrera Licenciatura en Sistemas e Ingeniería en Informática de la UNNOBA. La cursada fue desarrollada en modalidad virtual con encuentros presenciales programados a los que asistieron aquellos alumnos que se encontraban en condiciones de concurrir al aula en forma presencial, en tanto los que no, asistieron a la clase a través de la plataforma MEET. Durante las mismas se trabajó en la revisión de temas ya desarrollados en la asignatura. Se utilizaron actividades lúdicas como estrategia didáctica. A través del juego se logró promover la integración de los alumnos, realizando una actividad conjunta desde diferentes espacios (desde el aula, o desde la virtualidad). Participaron alumnos de la sede Junín y Pergamino de manera presencial y virtual, así como también las docentes de ambas sedes. La experiencia combinó el uso de la tecnología, la recuperación de contenidos desarrollados y diseño didáctico de actividades lúdicas. El alumnado presente participó activamente en las dinámicas planteadas, se percibió un clima de comodidad y camaradería en el que tanto docentes como estudiantes disfrutamos de la experiencia y del encuentro.

PALABRAS CLAVE: AULAS HÍBRIDAS, TRABAJO EN EQUIPO, DINÁMICAS LÚDICAS.

1. Introducción

En la asignatura Análisis y Diseño de Sistemas I, teniendo en cuenta las respuestas de los alumnos a una encuesta de conectividad realizada y disponible al inicio del cuatrimestre, la modalidad de cursada fue virtual con algunos encuentros presenciales fijados en el cronograma y acordados con los alumnos en la medida de sus posibilidades.

Las clases planteadas con modalidad presencial, se llevaron a cabo utilizando la tecnología de aula híbrida. Los docentes y estudiantes de Junín y Pergamino respectivamente, se hicieron presentes en el aula híbrida, mientras que aquellos estudiantes que no pudieron asistir al encuentro presencial se conectaron a la clase a través de Meeting (plataforma de videoconferencias utilizada en la UNNOBA). Es decir, trabajamos tanto con los alumnos que se hicieron presente en el espacio áulico como con aquellos que se conectaron desde su casa a la reunión virtual de la asignatura conformando, de esta manera, tres puntos de encuentros (Sede Junín, Sede Pergamino y Meeting) a través del uso de la tecnología de aula híbrida.

En dichos encuentros se utilizaron como recurso didáctico dinámicas de juego con la intencionalidad de, por un lado, generar un vínculo entre alumno-alumno y alumno-docente,

aprovechando el espacio de presencialidad sincrónica presencial y virtual y, además, como medio para revisar temas desarrollados en la materia. A través de las actividades lúdicas propuestas el alumnado asumió un rol protagónico participando de manera activa, mientras que las docentes guiamos y conducimos las clases.



Imagen D. 12. 1. Encuentro en aula híbrida

2. Modelos de enseñanza y aprendizaje híbridos

Los modelos híbridos de aprendizaje combinan la enseñanza presencial con la educación en línea, creando así modelos educativos más flexibles. El aprendizaje híbrido, semipresencial o combinado, es un modelo de enseñanza y aprendizaje que entrelaza elementos de la clase presencial y la clase virtual o el

aprendizaje en línea. Ambas modalidades deben estar plenamente integradas en la propuesta pedagógica y cuidadosamente planificadas, para que esta metodología funcione de la mejor manera posible.



Imagen D. 12. 2. Encuentro en aula híbrida

El aprendizaje híbrido posee la característica de brindar una instrucción más personalizada a un mayor número de estudiantes, posibilitando y extendiendo el aula en encuentros que combinen sincronía y asincronía, aprovechando las bondades que brinda Internet. La clase adquiere una dinámica diferente. Los docentes actúan como guías, favoreciendo en los estudiantes un aprendizaje continuo que se desarrolla en diferentes espacios y

les permite desarrollar habilidades de comunicación sincrónica y asincrónica, así como también la autonomía. Por otra parte, los estudiantes trabajan juntos, realizan actividades de manera colaborativa, cooperativa e integrada entre compañeros y docentes, aumentando la interacción entre los mismos [1].

3. Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo es una de las herramientas que permite a los estudiantes generar mayor motivación en la construcción de los aprendizajes, integrar conocimientos, resolver problemas y facilitar la transferencia de lo aprendido a nuevas realidades cada vez más complejas.

Tal como sostiene Aranda [2] el aprendizaje colaborativo es una alternativa que permite fomentar el desarrollo cognitivo en los estudiantes, favoreciendo el trabajo grupal, sentido de pertenencia y autonomía, y cubriendo de esta manera las exigencias académicas individuales y grupales del estudiante.

El trabajo en equipo consiste en que aquellos alumnos sobresalientes en distintos aspectos académicos guíen, orienten y ayuden al resto de los integrantes del equipo al logro de los objetivos propuestos siempre compartiendo una carga equitativa de trabajo. Este estilo de aprendizaje no solo favorece el compromiso de todos y cada

uno de los integrantes del equipo en la consecución de los objetivos, sino que también facilita el desarrollo de habilidades intelectuales, funcionales, personales, interpersonales, comunicativas, etc.

4. Gamificación en el aula

La gamificación es una técnica basada en la aplicación de elementos del juego en contextos no lúdicos o recreativos tales como la educación, donde se utiliza con la finalidad de adquirir conocimientos. La gamificación se fundamenta en la predisposición psicológica del ser humano a jugar. [3]

Mediante la gamificación, es posible plantear actividades en las que los estudiantes, logren, por una parte, superar sus propios límites compitiendo entre sí y con ellos mismos, y por otra aumentar sus conocimientos aprendiendo junto a sus pares. Mediante la mecánica propia del juego se involucra a los estudiantes aumentando su motivación y generando un ambiente de interacción y socialización.

Este tipo de aprendizaje está ganando terreno en el ambiente educativo profesional no solo por su carácter lúdico que permite el involucramiento placentero de los estudiantes sino porque además facilita la interiorización de los conocimientos de una forma más divertida.

Una de las claves principales al aplicar la técnica de gamificación en el aula es que los alumnos tengan asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

5. Nuestra experiencia en el uso del aula híbrida

Las clases presenciales planificadas fueron llevadas a cabo en modalidad híbrida. Con el objeto de repasar los temas vistos hasta entonces se utilizó el juego como herramienta de revisión de contenidos.

En una primera oportunidad, se explicó a los alumnos agrupados en tres equipos, Sede Junín, Sede Pergamino y Meeting, cómo se llevaría adelante la dinámica de la clase. La misma consistió en solicitar a cada grupo que elaborara un conjunto de preguntas sobre los temas ya desarrollados en la materia. Fueron los alumnos quienes crearon su propia revisión de contenidos, redactando preguntas del tipo multiple choice, verdadero falso, etc. Posteriormente, se dio lugar a una rueda de preguntas y respuestas en el que cada grupo autor formulaba sus preguntas a los dos grupos restantes, quienes debían responder y justificar la respuesta. El primer grupo en contestar sumaba un punto. Esta competencia

grupal no solo permitió revisar los contenidos vistos sino también entablar una relación más estrecha con el alumnado, rompiendo las barreras que impone el dictado de una cursada virtual.

En una segunda oportunidad, el juego aplicado para repasar conceptos fue “El juego del ahorcado”, donde cada equipo debía adivinar la palabra escondida, descifrando de a una letra a la vez. En este caso el punto se obtiene cuando el equipo brinda la definición y su justificación del concepto de la palabra adivinada.

Cabe destacar que el material generado durante los encuentros presenciales fue facilitado al estudiantado, a través del aula virtual de la asignatura.

6. Conclusiones

Estas clases han resultado creativas y tuvieron un impacto positivo en los estudiantes, cumpliéndose así con los objetivos planteados, destacando que el funcionamiento correcto y eficiente del equipamiento tecnológico del aula híbrida, resultó imprescindible para poder llevar a cabo esta experiencia inédita en nuestra asignatura. Consultados los estudiantes sobre la experiencia, los mismos manifestaron haber disfrutado de la misma, que combinó tecnología, contenidos y diseño didáctico de actividades lúdicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] MEJÍA GALLEGOS, C ET AL (2017). *Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil*. Medisur, Cienfuegos, v. 15, N.º 3, p. 350-355.
- [2] ARANDA, L. (2015). *Un acercamiento al aprendizaje colaborativo en Educación Superior. El aprendizaje colaborativo al alcance de todos*. ReLingüística Aplicada UAM Azcapotzalco, 16(3).
- [3] PISABARRO M., VIVARACHO C. (2018) *Gamificación en el aula: gincana de programación*. Revista ReVision. Vol. 11, N.º 1. ISSN 1989-1199.