

Competencia 3.3. Aprendizaje entre iguales.

- [Introducción.](#)
- [3.3.1. Aprendizaje entre iguales. Modelos teóricos.](#)
- [3.3.2. Estructuras de aprendizaje entre iguales.](#)
- [3.3.3. Tecnologías digitales para el aprendizaje entre iguales.](#)

Introducción.

Seguimos en el área 3 de Enseñanza y debemos de tener en cuenta que algunas de las herramientas de las que hemos ido hablando se van a usar también en esta competencia.

El aprendizaje entre iguales es una dinámica que supone la base de muchas de las metodologías activas e innovadoras de las que hemos hablado al principio del área.

Estrategias metodológicas que tienen como referencia al alumnos como protagonista de su propio aprendizaje, generando sinergias entre iguales cuyos resultados son muy positivos.

Topping (2000) describe la tutoría entre iguales como la vinculación entre personas que pertenecen a situaciones sociales similares, que no son profesionales de la educación y que se ayudan a aprender a la vez que también aprenden. En una aproximación más enfocada en la educación formal, Duran y Vidal (2004) entienden la tutoría entre iguales como un método de aprendizaje basado en la creación de parejas que establecen una relación asimétrica (procedente del rol de tutor o de tutorado que desempeñan respectivamente), que tienen un objetivo común, conocido y compartido (generalmente la adquisición de una competencia académica), que se logra a partir de un marco de relación planificado previamente por el profesor. Como podemos intuir, entre una definición y otra pueden plantearse distintas prácticas de tutoría entre iguales, según las decisiones tomadas con respecto a ciertos criterios que Topping (1996) detalla. Entre ellos, los objetivos, los contenidos curriculares a que se dedique la tutoría y la etapa educativa en la que se realice; el formato de contacto y continuidad de roles; también la edad y características de los participantes, así como aspectos temporales y el ámbito de realización. Las resoluciones tomadas por el profesorado o personal educativo en cada situación concreta permiten vislumbrar un amplio abanico de posibilidades de desarrollo de la tutoría entre iguales.

Así, la tutoría entre iguales supone la base de metodologías tan comunes en el aula como el aprendizaje basado en proyectos, el flipped classroom o el aprendizaje basado en problemas entre otros.

En el apartado 3.1 ya hemos visto contenido sobre estas metodologías así que ahora veremos algunas herramientas para fomentar este tipo de estrategias metodológicas.

3.3.1. Aprendizaje entre iguales. Modelos teóricos.

Ante la diversidad de estudios y teorías en torno al aprendizaje entre iguales, encontramos en el siguiente artículo "Aprendizaje entre iguales y aprendizaje cooperativo: Principios psicopedagógicos y métodos de enseñanza" de Giovanni Sánchez Chacón una revisión muy completa de todos los conceptos teóricos en torno a esta forma de aprendizaje.

En su artículo podremos encontrar los mecanismos interpsicológicos que se dan en el aprendizaje entre iguales cuando los alumnos interactúan entre sí para resolver una tarea, que favorecen y enriquecen los resultados de dicha tarea y por tanto la construcción de conocimiento.

Por otro lado se explican las "Temáticas en torno a las que se han agrupado diversas teorías de aprendizaje entre iguales" que serían "organización y compromiso, conflicto cognitivo, andamiaje y gestión del error, comunicación y afecto" que ayudan a entender el funcionamiento del aprendizaje entre iguales.

También cabe destacar los tres tipos de organización social del aula, las cuales a pesar de estar orientadas al trabajo en grupo, persiguen distintas metas con diferentes ámbitos:

- **Situaciones cooperativas:** *"Estas se refieren a un tipo de estructura cooperativa de las actividades que se desarrollan en una clase, la cual lleva a los alumnos a contar unos con otros, a colaborar y a ayudarse mutuamente a lo largo del desarrollo de la actividad..." "... en estas los propósitos de los participantes están muy relacionados, de tal forma, que cada uno alcanza sus objetivos en la medida que cada miembro consigue alcanzar los suyos".*
- **Situaciones competitivas:** *"... los estudiantes alcanzan sus objetivos, en la medida en que los demás no alcancen los propios."*
- **Situaciones individualistas:** *estas se presentan cuando cada estudiante obtiene sus propios resultados, sin que se perciban*

relaciones entre estos y los de los demás."

niños colaborando.jpg

Imagen 1: [Freepik](#)

Giovanni Sánchez Chacón "Aprendizaje entre Iguales y Aprendizaje Cooperativo: Principios Psicopedagógicos y Métodos de Enseñanza" Revista Ensayos Pedagógicos Vol. X, Nº 1 103-123, ISSN 1659-0104, enero-junio, 2015

3.3.2. Estructuras de aprendizaje entre iguales.

“Así como dentro del aprendizaje existen estructuras de gestión social del aula, también en el aprendizaje entre iguales se pueden identificar formatos o dimensiones sobre las que se pueden establecer situaciones de aprendizaje entre iguales, las cuales se exponen a continuación.”

- **“Colaboración entre iguales:** esta se da cuando dos o más alumnos de niveles similares trabajan en forma colaborativa de una forma constante, en vías de la resolución de una tarea. Es una forma de agrupación que exige una menor planificación y organización

 - **“Aprendizaje cooperativo:** consiste en la realización por parte de los estudiantes de tareas o actividades preestablecidas, en la que se presentan formas de interacción que permiten la discusión, planificación y distribución de las responsabilidades. Este agrupamiento exige una mayor planificación y organización. Las actividades han sido previamente establecidas y se distingue un mayor nivel de distribución de las responsabilidades al repartirse entre el alumnado distintos roles de trabajo dentro del grupo.
- **Condiciones que mejoran los resultados del aprendizaje cooperativo** (Johnson, Johnson y Holubec, 1999) :
 - Interdependencia positiva, el éxito de la resolución de la tarea reside en que todos los y las componentes del grupo hayan aprendido por igual y el reconocimiento de los logros se dan a nivel grupal.
 - Interacciones cara a cara entre el alumnado.
 - Responsabilidad individual, que todo los miembros del grupo tengan asignada una tarea
 - Habilidades sociales, para que exista buena comunicación en el grupo, es necesario desarrollar en los alumnos actitudes de participación, de resolución

constructiva de conflictos, aceptación de puntos de vista diferentes...

- Autorreflexión de grupo, todos los participantes han pensar de forma grupal, si están consiguiendo los objetivos, si hay que marcar nuevas formas de afrontarlos, etc
- **Métodos de aprendizaje cooperativo:** Se pueden agrupar en métodos simples y métodos complejos en función de la extensión en el tiempo y la exigencia de sus resultados. Algunos de ellos serían:
 - Tutoría entre iguales
 - Puzzle
 - Torneo de equipos y juegos
 - Vídeo- Resumen de aprendizaje cooperativo

<https://www.youtube.com/embed/WWHgDdG6eoE>

Más información de cooperativo [en este enlace.](#)

Un hilo interesante sobre las condiciones para maximizar la eficacia del aprendizaje cooperativo.

- *“**Tutoría entre iguales:** en esta, un alumno considerado como experto en algún campo o contenido específico instruye a otro considerado como menos experto o novato”. Esta forma de organización también conlleva “un cierto nivel de planificación y distribución de las responsabilidades tanto en el alumno tutor como en el tutorado.”*

Giovanni Sánchez Chacón "Aprendizaje entre Iguales y Aprendizaje Cooperativo: Principios Psicopedagógicos y Métodos de Enseñanza" Revista Ensayos Pedagógicos Vol. X, Nº 1 103-123, ISSN 1659-0104, enero-junio, 2015

3.3.3. Tecnologías digitales para el aprendizaje entre iguales.

Son aquellas herramientas que generan sinergias de trabajo entre los alumnos, ya sea en el aula de manera física para favorecer el trabajo en equipo, o de manera no presencial para llevar a cabo tareas fuera del aula. Nombraremos algunas herramientas de las que ya hemos hablado en esta área pero nos centraremos en su aplicación didáctica para la consecución de esta competencia.

- **Herramientas para la comunicación.**

- **Videollamada:** Hemos visto algunas herramientas en el punto 3.2.2. en este caso las videollamadas pueden servir como foro de discusión para elaborar trabajos, o para reflexionar sobre algunos contenidos. Encontramos plataformas como Meet, Jitsi, Zoom o Microsoft Teams, que además tienen algunas funcionalidades que ayudan al trabajo colaborativo, como la compartición de pantalla, el poder escribir en una pizarra virtual como el caso de Jamboard de Google, o la compartición en tiempo real de documentos, vídeos o fotos o la creación de salas independientes para trabajar en equipos que podemos realizar con la herramienta de Microsoft Teams.
- **Texto:** las redes sociales son un elemento que forma parte de la vida de nuestros alumnos, el uso de algunas aplicaciones como Whatsapp o Telegram se ha convertido en un foro para poder comunicarse y utilizándose de una manera correcta puede suponer un medio de comunicación muy útil para las etapas superiores. Además de esto menciono especial al correo electrónico, a través de cualquiera de sus herramientas, Gmail, Outlook, Microsoft, correo de Aeducar,... herramientas que actualmente ofrecen también muchas funcionalidades que complementan su uso. Por último las opciones de chat de algunas herramientas como Aeducar, google classroom o Class dojo.

- **Herramientas para la colaboración:** Hablamos de aquellas herramientas que nos permiten trabajar de manera colaborativa. Por ejemplo las pizarras como:

- **Jamboard**
- **Explain Everything**
- **Miró**

- **Herramientas para el almacenamiento de contenidos compartidos:** son herramientas que nos permiten guardar en la nube contenido de manera grupal y que además nos facilitan el acceso a la información desde cualquier dispositivo. A modo de ejemplo:

- Drive de Google

- One Drive de Microsoft
- Aeducar
- Dropbox
- We transfer: que no almacena información pero nos permite compartir archivos pesados con alumnos y alumnas de manera rápida y sencilla.
- **Herramientas para la curación de contenidos.** El área dos del curso está dedicada a la curación de contenidos, en él encontramos muchas herramientas que pueden ser utilizadas por nuestros alumnos y alumnas para aprender a curar contenidos y a su vez hacer una selección y modificación de estos. Algunas de las herramientas más utilizadas serían:
 - Paddlet
 - Symbaloo
 - Canva y su agregador de contenido
- **Herramientas para la creación de recursos digitales de manera colaborativa.** Casi todas las herramientas de las que hemos ido hablando a lo largo del curso tienen opción de trabajo colaborativo. Al igual que nosotros como maestros podemos utilizarlas para trabajar coordinados con nuestros compañeros y compañeras, éstas pueden ser usadas para generar interactividad entre nuestros alumnos y alumnas. A continuación destacamos algunas de las más interesantes:
 - Para compartirlo solo con una serie de contactos determinados, tendríamos que ir rellenando sus correos electrónicos en la sección de “añadir personas y grupos”. Una vez que hayamos añadido a una persona nos aparecerá un desplegable con tres opciones de edición, “Lector” en la sólo puede ver lo que se ha creado, “Comentador”, que permitirá añadir comentarios al documento y por último “editor” que nos va a permitir hacer modificaciones del mismo. Podemos notificar a la persona mediante correo electrónico e incluso añadir un mensaje. Si ya todo es correcto, enviamos y listo. También tenemos la opción de copiar el enlace y enviárselo a la persona interesada por otros canales que no fuera el del correo electrónico.
 - Si lo que queremos es compartirlo con cualquier persona que tenga el enlace, en la parte inferior izquierda nos aparece un desplegable donde podemos seleccionar si “restringido” en el que sólo tendrían acceso las personas que hubiéramos puesto arriba, la siguiente sería cualquier persona de nuestro centro si hemos accedido con una cuenta corporativa y la última “cualquier persona con el enlace”. También nos aparece con qué rol compartir si “lector, comentador o editor.
 - **Paquete de herramientas de Google: Documentos,** Hoja de cálculo, y Presentaciones. Para compartir los contenidos con estas herramientas, tenemos que pulsar en el botón azul de “compartir” que se encuentra arriba a la derecha y nos aparece un ventana con dos opciones:
 - **Paquete de herramientas de Office:** Si trabajamos con la versión de escritorio tanto Word, Powerpoint o Excel me van a permitir la edición compartida de documentos si los tengo alojados en Onedrive. Lo mismo pasa si

en vez de trabajar con las aplicaciones instaladas en el ordenador lo hacemos a través de Office 365. La forma de compartir es muy similar a la de google, un botón de compartir, con opción de hacerlo a usuarios determinados o a toda persona que tenga el enlace. También deja las opciones de sólo ver o editar.

- **Canva** ([Página oficial](#)), aplicación de diseño gráfico para la creación de carteles, presentaciones, documentos. Para compartir se hace de manera similar a Google y Microsoft. Se pueden crear equipos en los que encontramos proyectos que se pueden editar de manera colaborativa. En la misma aplicación podemos tener diferentes equipos.

SvNV3MO8UuSEiqZPeoam8N4HmyEy_3bVFi_PWgWZuJiw8RNxJ_3

Y una vez compartido con alguien podemos darle los permisos que queramos para que pueda solo ver, comentar o ver y editar.

- Genial.ly: Herramienta que nos sirve para elaborar una amplia gama de recursos digitales aplicables a diferentes proyectos y áreas de contenido. Infografías, mapas mentales, presentaciones, vídeos, juegos educativos, currículums, imágenes interactivas, y gamificación entre otras.

Tiene dos modos de compartición. El modo colaboración donde todos los alumnos trabajan sobre el mismo trabajo.

Y el modo reutilización en el que los alumnos y alumnas importan una plantilla a su propia cuenta elaborada por un compañero y pueden modificarla de manera individual.