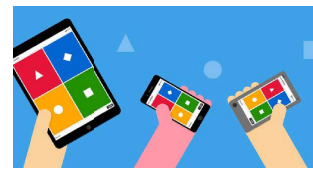




El trabajo colaborativo en el aula y la evaluación del rendimiento académico:

Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación *Kahoot*



Margarita Fernández-Monroy
Lucía Melián-Alzola

Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot*

El aprendizaje cooperativo en el contexto del EEES se basa en el trabajo en equipo para el logro de una tarea, donde tanto el éxito individual en el reparto de las tareas como el éxito del grupo depende de la interacción mutua.

Existen diversas técnicas de aprendizaje cooperativo que se utilizan en el contexto universitario y que encajan en los objetivos del EEES, entre ellas:

- Aprendiendo juntos
- Tutoría entre iguales
- Debates
- *Jigsaw*



APRENDIZAJE
COOPERATIVO



Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot*

Resultados del aprendizaje cooperativo:

- **Dimensión académica:** adquisición de conocimientos, mejor comprensión de la materia teórica, ampliación de conocimientos...
- **Dimensión social:** el individuo aprende a convivir, llega a un equilibrio en el grupo, aumenta el sentimiento de pertenencia al grupo...
- **Dimensión profesional:** adaptación para la realidad empresarial, saber negociar conflictos, aceptar la diversidad de opiniones...



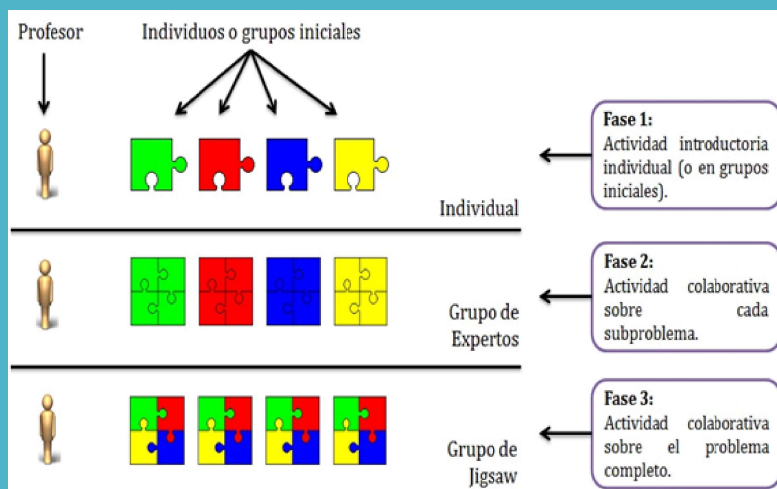
TIPOS DE
RESULTADOS DEL
APRENDIZAJE
COOPERATIVO
PARA EL
ESTUDIANTE



Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot*

Desarrollo del *jigsaw*

- División del material objeto de aprendizaje en tantas partes como componentes tenga el grupo. Cada parte (cada estudiante) se convierte en una pieza clave de un puzzle.
- Cada miembro del equipo se convierte en un experto en una parte del problema y se reúne con los estudiantes "homólogos" de los otros grupos para desarrollar la tarea asignada.
- Los expertos vuelven a su grupo original para la puesta en común y cumplir el objetivo asignado al grupo.



Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot*

ASIGNATURAS:

Diseño y Organización de Empresas

Primer curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas

Comportamiento Organizativo y Dirección de Empresas

Segundo curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas

Habilidades Directivas

Segundo curso del Grado en Turismo

EXPERIENCIAS DE ESTUDIO



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA



Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot*

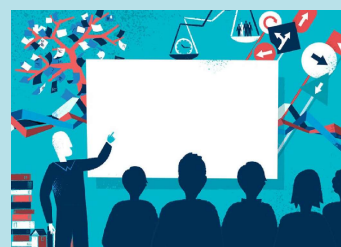
Tarea del grupo: solución de un caso práctico

- Elaboración de un caso práctico.
- Resolución de preguntas relativas al caso práctico sobre contenido de un tema de la asignatura.



Tarea del grupo: asimilación del contenido de un tema

- Elección del contenido objeto de estudio.
- Comprensión y explicación del contenido seleccionado.



Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot*

Tarea del grupo: solución de un caso práctico

- Elaboración de un caso práctico.
- Resolución de preguntas relativas al caso práctico sobre contenido de un tema de la asignatura.



RESULTADO ACADÉMICO



Tarea del grupo: asimilación del contenido de un tema

- Elección del contenido objeto de estudio.
- Comprensión y explicación del contenido seleccionado.



Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot*

Tarea del grupo: solución de un caso práctico

- Elaboración de un caso práctico.
- Resolución de preguntas relativas al caso práctico sobre contenido de un tema de la asignatura.



RESULTADO ACADÉMICO



Mediante la herramienta *Kahoot* se evalúa el aprendizaje, el dominio y la comprensión de los conceptos tratados con la técnica *Jigsaw*.

Tarea del grupo: asimilación del contenido de un tema

- Elección del contenido objeto de estudio.
- Comprensión y explicación del contenido seleccionado.



Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot!*

Beneficios para el “jugador”:

- Aprender a ser rápido (leer, entender, responder).
- Reforzar conocimientos.
- *Feedback* inmediato.
- Orientación al logro y desarrollo de la autoestima.
- Aprendizaje entretenido.

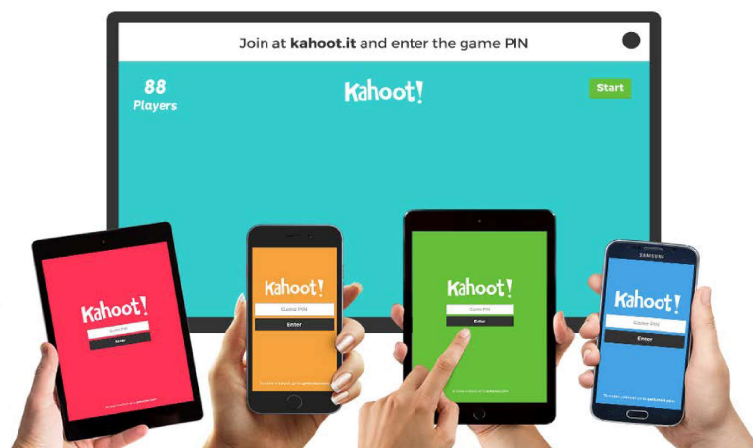


Beneficios para el “creador”:

- Capacidad para sintetizar al redactar preguntas y opciones cortas.
- Dominio de la materia.
- Manejo de dispositivos digitales.

Una experiencia con la técnica del *Jigsaw* y la aplicación online *Kahoot!*

Ready to join?



Get your phone, tablet or laptop out now!



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA

IV Jornadas de Innovación Educativa

El trabajo colaborativo en el aula y la evaluación del rendimiento académico:

Una experiencia con la técnica del *Jigsaw*



y

la aplicación *Kahoot*



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

Lucía Melián-Alzola
Margarita Fernández-Monroy

