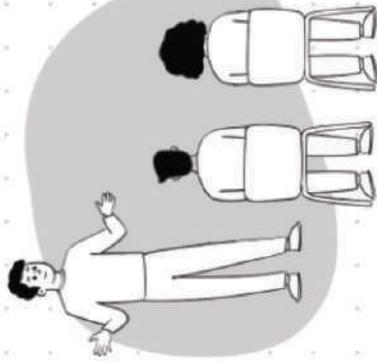


Aprendizaje COOPERATIVO

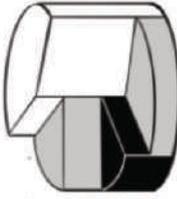


El docente:

Organiza

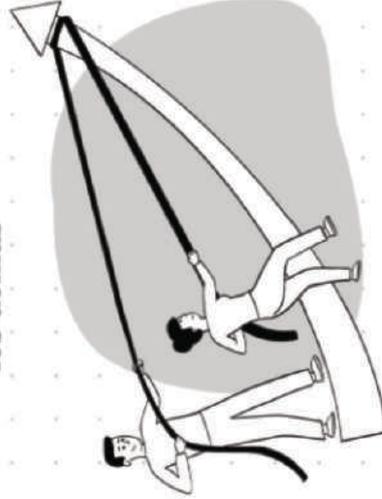


Establece
criterios de
superación



EN EDUCACIÓN

Los alumnos trabajan
juntos para mejorar su
propio aprendizaje y el de
los demás



Se busca resultados positivos para sí
mismos y para el equipo

LOS LOGROS DEL GRUPO



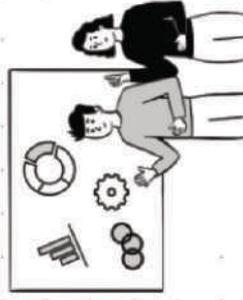
Suman

LOGROS PERSONALES

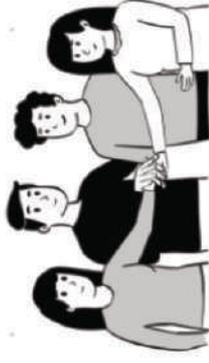
JOHNSON Y JOHNSON 1999

NIVELES DE
COOPERACIÓN

OBJETIVO

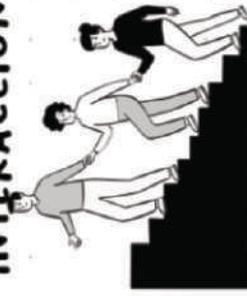


Todos los integrantes deben
aprender los materiales asignados y
asegurarse de que todos hagan lo
mismo



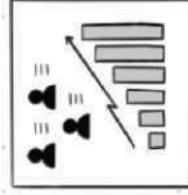
Puede limitarse a algunos
grupos o extenderse a todos

ESQUEMA DE
INTERACCIÓN



Los estudiantes estimulan el éxito
de los demás, se proporcionan
ayuda y contención

EVALUACIÓN DE
RESULTADOS

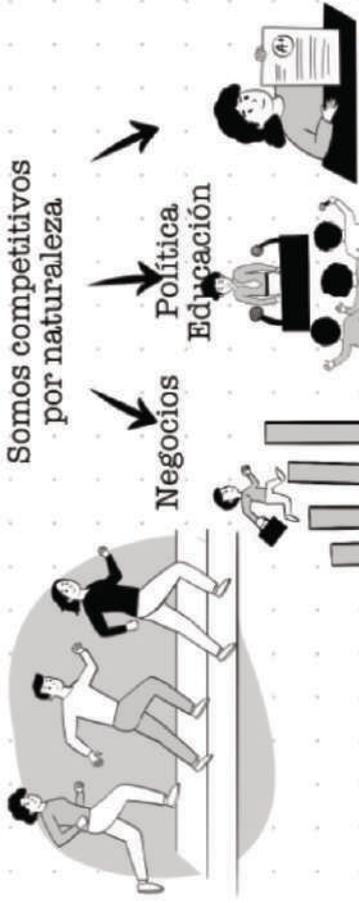


Basado en criterios según el
aprendizaje y progreso
académico individual, se puede
incluir al grupal

Aprendizaje

COMPETITIVO

Somos competitivos por naturaleza



Negocios

Política
Educación

Competir es una constante en las relaciones interpersonales en nuestra sociedad.



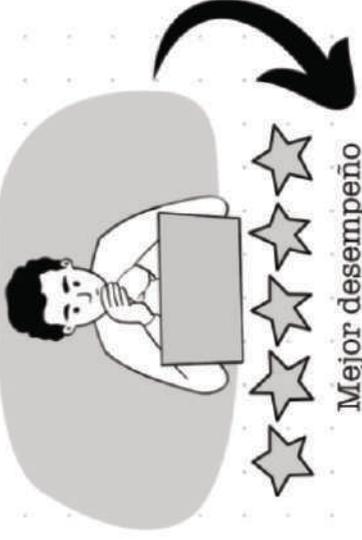
EN EDUCACIÓN

La competencia es igual a trabajo para alcanzar las metas



El individuo busca resultados positivos para sí antes que para los demás.

CONCENTRACIÓN DEL ESFUERZO



JOHNSON Y JOHNSON 1999

NIVELES DE COOPERACIÓN

OBJETIVO



Todos los integrantes deben hacer lo mismo



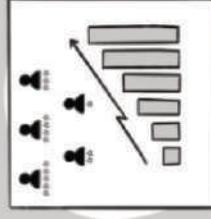
La competencia se centra en el grupo, en ser el mejor

ESQUEMA DE INTERERCIÓN



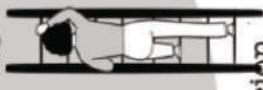
Los estudiantes obstruyen el éxito de los demás, trabajan solos, no se apoyan

EVALUACIÓN DE RESULTADOS



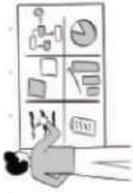
Basado en criterios según el desempeño de los alumnos, del mejor al peor

Aprendizaje INDIVIDUALISTA



Los esfuerzos
individuales a veces son
necesarios

Planificación



Reflexión



Memorización Escritura



Son actividades fructíferas cuando se realizan en soledad



EN EDUCACIÓN

Trabajar solo para alcanzar
objetivos no relacionados con
los de los demás



El logro de objetivos personales no
influye sobre los demás

TRABAJAR EN UNO MISMO



Para alcanzar

Criterios
preestablecidos

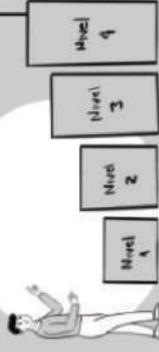
JOHNSON Y JOHNSON 1999

OBJETIVO



El alumno trabaja de forma
independiente para alcanzar
determinamos criterios

NIVELES DE
COOPERACIÓN



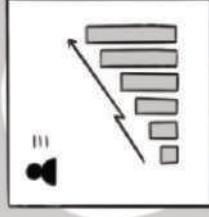
El esfuerzo se centra en que el
alumno alcance un criterio
establecido de desempeño

ESQUEMA DE
INTERACCIÓN



No hay interacción, ausente -
nula

EVALUACIÓN DE
RESULTADOS



Basado en criterios según el
desempeño académico del
estudiante al alcanzar esos
criterios

Pros, contras y usos de las 3 Estructuras Didácticas

Estructura Didáctica	Ventajas	Desventajas	Ideal para usar en estas situaciones	Se debe evitar usar en estas situaciones
Individual				
Competitivo				
Cooperativo				

Test sobre preferencias de Estructuras Didácticas

Cuando se trata de aprender bien algo es mejor hacerlo solo y en silencio	Se aprende más cuando hay que demostrar que se es mejor que otros en algo	Generalmente se aprende más y mejor con otros al complementarnos		
Cada cual debe ser responsable de su propio aprendizaje y sus objetivos	El aprendizaje competitivo es esencial para sacar lo mejor de uno mismo y aprender más	Las personas aprenden más y mejor en equipo porque todos se enseñan e influyen		
A la hora de aprender es mejor hacerlo cada cual a su propio ritmo y posibilidades	La competitividad estimula el deseo por aprender y por ser mejor cada día	El aprendizaje junto a otros estimula la motivación y la calidad de lo que se aprende		
Total	Total	Total		



RONALDINHO



MARADONA



CRISTIANO RONALDO



ZINEDINE ZIDANE



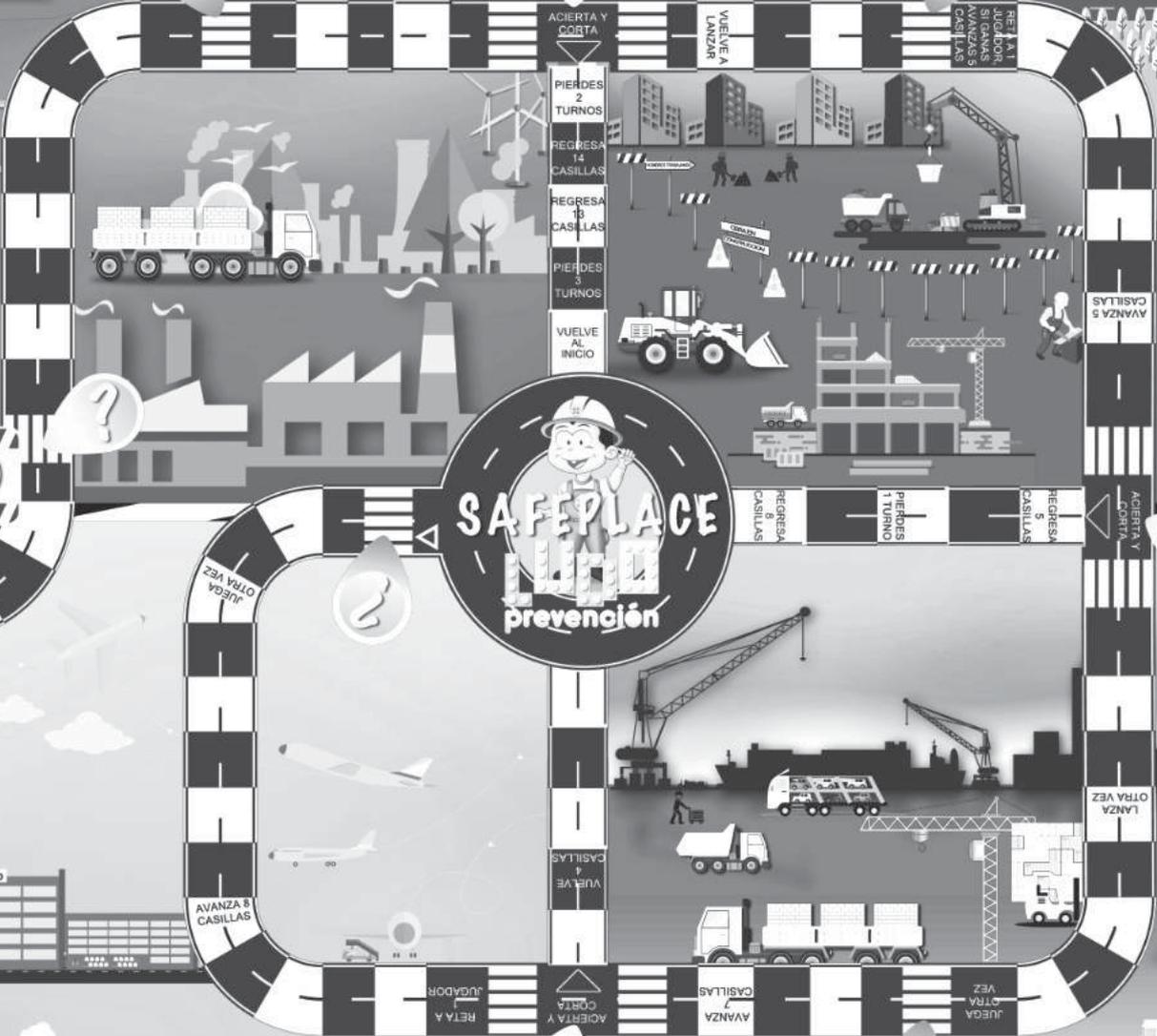
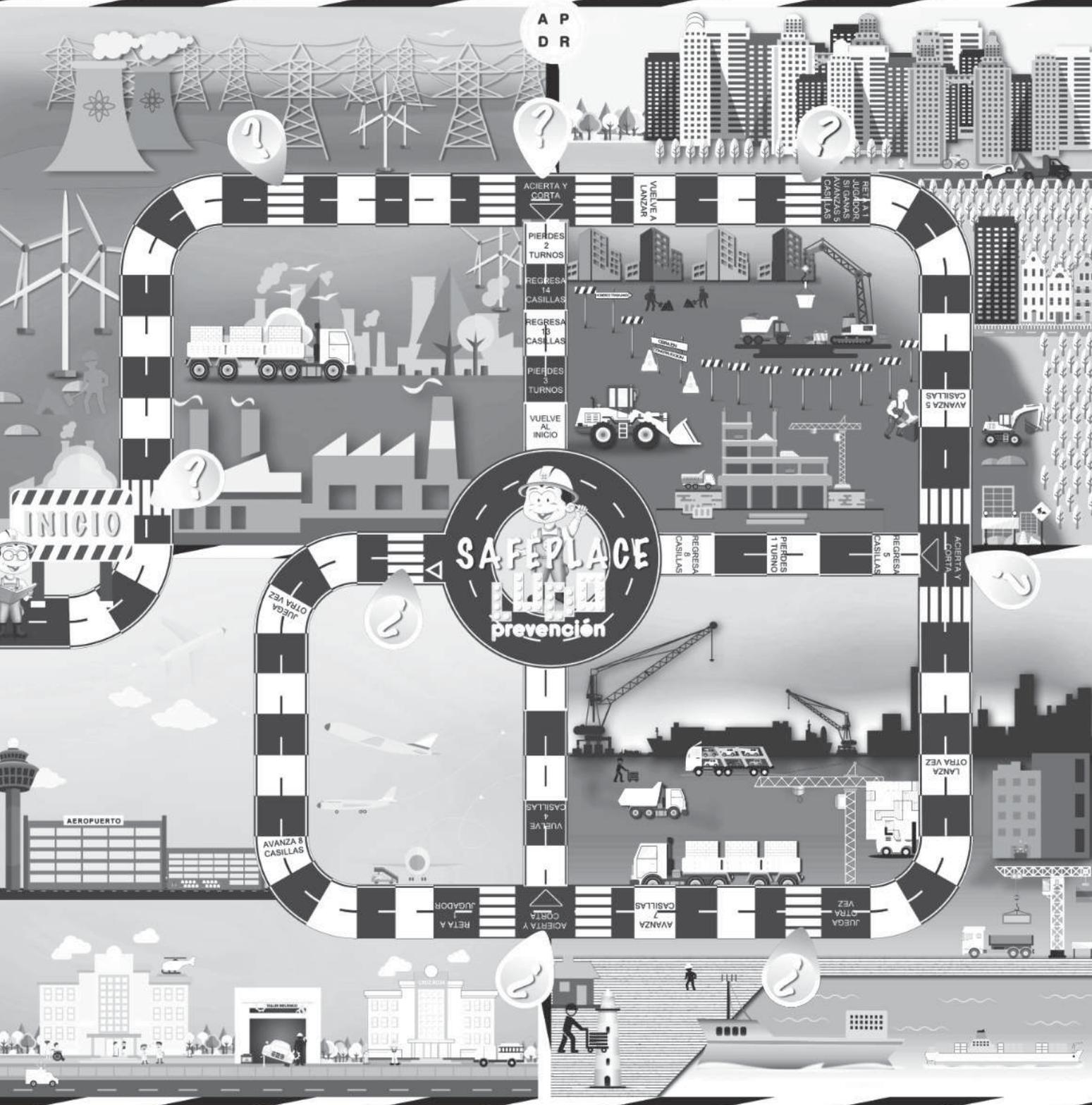
PELÉ



MESSI



A
P
D
R



INICIO



AEROPUERTO

AVANZA 8 CASILLAS

VUELVE 4 CASILLAS

AVANZA 7 CASILLAS

JUEGA OTRA VEZ

LANZA OTRA VEZ

AVANZA 5 CASILLAS

REGRESA 5 CASILLAS

PIERDES 1 TURNO

REGRESA 8 CASILLAS

VUELVE AL INICIO

VUELVE 3 TURNOS

PIERDES 3 TURNOS

REGRESA 13 CASILLAS

REGRESA 14 CASILLAS

PIERDES 2 TURNOS

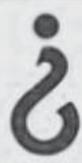
ACIERTA Y CORTA

VUELVE A LANZAR

REGRESA 5 CASILLAS

SI GANAS AVANZA 5 CASILLAS

REF. A LA JUEGADOR AVANZA 5 CASILLAS



SUERTE

Ingeniería

**Actos
Inseguros**

Sustitución

Seguropoly

**Buenas
Prácticas**

Eliminación

Accidente

SUERTE



EPP

Inicio



Administración