

Dinámicas y técnicas de aprendizaje cooperativo.

<p style="text-align: center;">Cohesión grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El grupo nominal • Dos columnas • Bola de nieve • Opiniones enfrentadas • La pelota • La cadena de nombres • Dibujar cara con letras del nombre • Puzle de adivinanzas, versos o refranes • La tela de araña • La silueta • La entrevista • La maleta • El blanco y la diana 	<ul style="list-style-type: none"> • Las páginas amarillas • Nos conocemos bien • El buzón • ¿quién es quién? • Red de apoyo entre compañeros • Círculos de amigos • Contratos de colaboración • Comisión de apoyos • Trabajo en equipo ¿Sí o no? • Mis profesiones favoritas • El equipo de Manuel • La Tierra azul • El juego de la Nasa • Tengo que decidirme • CELEBRACIONES GRUPALES
<p style="text-align: center;">Estructuras cooperativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura compartida • 1, 2, 4 • Folio giratorio • Parada de 3 minutos • Lápices al centro • Juego de las palabras • El número • Números iguales juntos • Uno por todos 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual a 4 bandas • Los cuatro sabios • Saco de dudas • Cadena de preguntas • Mejor entre todos • Palabras compartidas • Palabra y dibujo • Álbum de cromos • La sustancia
<p style="text-align: center;">Técnicas cooperativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos de ayuda mutua (TAI) • Grupos de investigación • Proyectos grupales • TGT • Coop-Coop • Equipos paralelos • Opiniones enfrentadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Diarios de equipo • Planes de Equipo

Cohesión grupal

- **El Grupo Nominal**

Esta dinámica sirve para obtener informaciones, puntos de vista o ideas de los alumnos sobre un tema o un problema determinado, de una forma estructurada, de modo que facilita la participación de los más cohibidos e impide el protagonismo excesivo de los más lanzados. Según la profesora Fabra, es una técnica especialmente útil cuando se trata de que un grupo clase tenga que tomar decisiones consensuadas sobre aspectos relativos a normas, disciplina, actividades grupales, etc. Pero también puede servir, por ejemplo, para que el profesor o la profesora pueda conocer, al acabar un tema, cuáles son los conocimientos que los alumnos han adquirido, o consideran más fundamentales.

Se aplica de la siguiente manera:

1. Ante todo el profesor –o la persona que actúa como facilitador (que puede ser un alumno)- explica claramente cuál es el objetivo que se pretende lograr con la aplicación de esta técnica, y cuál es el tema o el problema sobre el cual hace falta centrar toda la atención.
2. Durante unos cinco minutos aproximadamente, cada participante, individualmente, ha de escribir las informaciones, propuestas o sugerencias que le vienen a la cabeza sobre el tema o el problema de que se trata.
3. El facilitador pide a los participantes, uno por uno, que expresen una de las ideas que han escrito y las va anotando en la pizarra. Si alguien no quiere participar, puede “pasar” y si alguien tiene más de una idea tendrá que esperar, para verbalizar la segunda, que se haya completado la primera vuelta, suponiendo que en esta vuelta su idea no haya sido aportada por algún otro participante. Queda claro, pues, que lo importante son las ideas, no quienes las hayan aportado.
4. Cuando se han anotado todas las ideas, tras haber completado las vueltas que hayan sido necesarias, la persona que dinamiza la técnica pide si todo ha quedado claro para todos. Si hay alguna duda sobre alguna aportación, es el momento de pedir a quien haya formulado la idea que haga las aclaraciones convenientes. Se trata sólo de aclaraciones, no de objeciones o críticas a las ideas recogidas.
5. Al final, todas las ideas deben quedar recogidas en la pizarra, siguiendo el orden alfabético: la primera idea aportada es la A, la segunda la B, la tercera la C, etc.
6. El paso siguiente consiste en que cada participante jerarquiza las ideas expuestas, puntuando con un 1 la que considera más importante, con un 2, la segunda en importancia, con un 3, la tercera, y así sucesivamente hasta haber puntuado todas las ideas expuestas (si había 12 ideas, la última tendrá una

puntuación de 12)

7. Acto seguido se anotan, en la pizarra, junto a cada una de las ideas, la puntuación que le ha otorgado cada participante, y, al final, se suman las puntuaciones de cada idea. De este modo se puede saber cuáles son las ideas más valoradas por todo el grupo clase: las que hayan obtenido menos puntuación entre todos los participantes.
8. Finalmente, se comentan, se discuten o se resumen –según el caso- los resultados obtenidos.

Si el grupo es muy numeroso y suponiendo que esté dividido en diferentes equipos, para hacer más ágil la aplicación de esta técnica, se puede seguir el mismo procedimiento, pero sustituyendo el trabajo individual por el trabajo en equipos, a la hora de pensar y escribir las ideas relacionadas con el tema o problema en cuestión, y a la hora de puntuarlas.

- **Las Dos Columnas**

Esta dinámica es muy adecuada para decidir, de forma consensuada, cuál es la mejor solución a un problema o cuestión con distintas alternativas.

La dinámica de las dos columnas (Fabra, 1992) es un procedimiento muy simple que facilita el consenso cuando los miembros de un grupo clase han de tomar una decisión o resolver un problema para el cual hay diversas alternativas y no saben cuál es la mejor. Esta dinámica se complementa muy bien con la del Grupo Nominal: se puede utilizar en la última fase de esta dinámica, para conseguir que el grupo se asegure dentro lo que cabe de que la alternativa que ha sido más valorada es, efectivamente, la que ofrece mejores garantías de éxito.

La dinámica de las Dos Columnas es, propiamente, una forma de valoración de alternativas, que facilita el diálogo y el consenso y evita muchos de los enfrentamientos que se dan cuando alguien tiene un excesivo protagonismo e intenta imponer su opinión a los demás. Para ello el facilitador anota las alternativas propuestas por los participantes, pero no el nombre de quien las ha propuesto. Todos pueden aportar las alternativas que considere oportunas, y cuando ya no se aportan nuevas alternativas se pasa a hacer la valoración de cada una de ellas.

El proceso a seguir es el siguiente:

- ✓ Las propuestas o alternativas deberán quedar anotadas en un extremo de la pizarra, ordenadas alfabéticamente (con una A, la primera; una B, la segunda; una C, la tercera; etc.
- ✓ Se divide el espacio restante de la pizarra en dos partes, con una raya vertical. En una parte se escribirá “Aspectos positivos” y en la otra “Consecuencias no deseadas” (No se escribirá “aspectos negativos” para evitar que quien la haya propuesto la defienda a ultranza cuando, en realidad, lo que conviene es que la clase se olvide de quien ha hecho las propuestas y centre su interés sobre el contenido de las mismas, no sobre sus autores). (Figura 13).

- ✓ A continuación se lee la propuesta A y se pide a todos los participantes que colaboren explicitando los aspectos positivos que perciben en ellas (qué aspectos del problema solucionan, qué ventajas comporta, etc.) y se van anotando en la pizarra, en la columna correspondiente.
- ✓ Después se pide a los participantes que piensen y expliquen las “consecuencias no deseadas” de la misma propuesta (qué puede pasar si hacemos esto, cómo podrían evolucionar los hechos si llevamos a cabo la propuesta, etc.), y también se anotan en la columna correspondiente.
- ✓ A continuación se hace lo mismo con las demás propuestas: la B, la C, etc.
- ✓ Finalmente se pide al grupo que analice lo que se ha escrito en cada columna con relación a todas las propuestas. A partir de ahí se puede valorar cuál es la más adecuada (la que nos permite con mayores garantías superar el problema o conseguir el objetivo deseado, con los mínimos costos). Como es natural, los criterios de evaluación de las distintas alternativas no deben ser cuantitativos, sino cualitativos: a veces, una sola consecuencia no deseada puede invalidar una alternativa.

Alternativa	Aspectos positivos	Consecuencias no deseadas
A).		
B).		
C).		

Esta dinámica, además de canalizar el diálogo y facilitar la toma de decisiones, tiene otras ventajas: mejora el razonamiento lógico, la capacidad de síntesis y la expresión verbal del alumnado, y les obliga a colaborar y a acostumbrarse a dar más importancia a los objetivos comunes que a las necesidades individuales.

Por otra parte, como en la dinámica del Grupo Nominal, se puede sustituir el trabajo individual por el trabajo en equipo: los que piensan y aportan las alternativas, y las valoran una por una, son los equipos cooperativos, no los alumnos y las alumnas individualmente.

- **La bola de nieve**

Cada alumno o alumna elabora individualmente un listado con 3 temas sobre los que les gustaría trabajar, teniendo en cuenta donde estamos y la finalidad del trabajo que estamos haciendo en el gran grupo.

A continuación formamos distintos equipos, y cada equipo elige un secretario o secretaria que tome nota de las aportaciones de todos los miembros del equipo. Vamos leyendo por turnos nuestros temas y al mismo tiempo eliminamos las

aportaciones que estén repetidas. Si hay dudas en alguno de los temas propuestos preguntaremos a las personas implicadas que concreten lo que han querido decir. Si se llega a un acuerdo se suprime una y, si no, se dejan las dos opciones.

Una vez recogidas todas las aportaciones en cada equipo, hacemos una puesta en común en el gran grupo, y por turnos rotatorios (para evitar que un equipo acapare todas las propuestas) se va elaborando un listado con la participación de todos. Escribiremos los resultados en un lugar visible para todos.

Es el momento de clasificar, categorizar y agrupar las propuestas de modo que iremos eliminando aquellas propuestas incluidas dentro de otras. Por ejemplo, si en el listado aparecen propuestas como estrellas, luna, universo, Júpiter..., lo podemos sintetizar con la palabra universo; o si los temas propuestos son hambre, tercer mundo, solidaridad, ayuda, ONG's..., quizás lo podríamos agrupar con ONG's, dado que estas incluyen las otras propuestas.

Con el listado que nos quede debatiremos sobre el tema que vamos a elegir mediante la argumentación y desde tres criterios: importancia, urgencia y posibilidad de realización.

Cualquier componente del gran grupo puede defender uno y solo uno de los temas. Por medio de estos razonamientos propondremos a los miembros del gran grupo su decantación hacia uno de los temas hasta elegir uno, si fuera necesario, por mayoría.

- **Opiniones enfrentadas**

Esta técnica de trabajo grupal permite aproximarse al análisis de las realidades sociales conflictivas en las que se dan dos o más puntos de vista contrarios o enfrentados, enseña las habilidades y estrategias básicas del debate y la discusión argumentativa en público, estimulando la comprensión y la tolerancia, así como la superación de prejuicios.

En síntesis las fases de la técnica son:

- ✓ Preparación. Después de elegir el tema o tópico se divide la clase en tres grupos de trabajo: "A" a favor de una de las posiciones, "B" a favor de la otra posición y "C" moderador y conclusiones. Posteriormente se hace la selección de materiales, soportes de información y se dedica un tiempo a preparar el debate subdividiendo cada grupo en tres subgrupos cuyos representantes participarán en el debate.
- ✓ Los subgrupos "A" buscarán argumentos a favor de la opinión A, e intentarán buscar aquellos otros que resten validez a los argumentos que apoyan la opinión contraria (B) y organizarán la información y los materiales con los argumentos para el debate. Igual los subgrupos "B" respecto A. Mientras los subgrupos "C" con el material informativo recogido prepararán la conducción del debate buscando argumentos a favor y en contra de cada una de las posiciones enfrentadas, seleccionarán y plantearán cuestiones para formular el

debate, prepararán la introducción del tema y el orden de las intervenciones, así como la fase de cierre con las últimas opiniones de síntesis.

- ✓ Desarrollo del debate. Previamente los representantes de los subgrupos se reunirán con los de su misma posición para coordinar su estrategia.
- ✓ La realización del debate, a ser posible se abrirá a otros grupos de alumnos o comunidad educativa del centro. Durará entre media y una hora.
- ✓ Elaboración de conclusiones. Cada grupo con la información recogida y trabajada puede realizar una revista mural que sintetice sus conclusiones con el fin de exponerla.

- **La pelota**

Se trata de un juego para que los participantes aprendan el nombre de todos sus compañeros, durante los primeros días del curso.

Se dibuja un gran círculo en el suelo de la clase o de un patio o una sala grande. Un alumno o una alumna se coloca dentro del círculo, con una pelota. En voz alta dice su nombre y a continuación dice el nombre de un compañero del grupo, a quien pasa la pelota, y se sienta a continuación dentro del círculo (“Me llamo Ana y paso la pelota a Juan”). Si no sabe el nombre de nadie, no le pueden ayudar y ha de ir pronunciando nombres hasta que acierta alguno. El que ahora tiene la pelota, se coloca de pie dentro del círculo y hace lo mismo: repite su nombre y pronuncia el nombre de otro compañero o compañera, a quien le pasa la pelota y seguidamente se sienta dentro del círculo (“Me llamo Juan y paso la pelota a...”). Esta operación se repite hasta que todos los participantes están sentados dentro del círculo.

El profesor o la profesora controla el tiempo que dura la dinámica, desde que el primer estudiante pronuncia su nombre hasta que el último se sienta dentro del círculo. Esta dinámica puede repetirse en días sucesivos y se trata, evidentemente, de que cada vez tarden menos a realizarla: señal que cada vez conocen más el nombre de sus compañeros.

Variante:

Cuando los participantes ya se conocen perfectamente por su nombre, esta dinámica puede seguir haciéndose para crear un buen ambiente dentro del grupo. En este caso, cuando un participante pasa la pelota a otro antes de sentarse dentro del círculo, dice, además del nombre del compañero o compañera a quien pasa la pelota, una cualidad suya: “Me llamo Juan, y paso la pelota a Ana porque es una persona que siempre está dispuesta a ayudar”...

- **La Cadena de Nombres**

Es importante conocer el nombre de las personas con las que convivimos. La primera señal de respeto hacia otra persona es nombrarla. El nombre es el primer

signo de identidad y de valoración de la persona. Por este motivo, esta dinámica se debe realizar en la primera sesión al inicio de curso. Este juego debe plantearse solamente en grupos donde los estudiantes no se conozcan.

El objetivo de la actividad es que los alumnos memoricen los nombres de sus compañeros y compañeras del grupo clase en forma de juego. Es importante que en la presentación el estudiante diga el nombre con el que le gusta que le llamen.

Una vez presentado el profesor, se le pregunta a un alumno que diga su nombre, a continuación el siguiente deberá decir el suyo y el del compañero anterior y así, cada uno, y en voz alta, debe decir su nombre y el de todos los compañeros anteriores. La dinámica finalizará en el momento en que nos aseguremos de que los estudiantes conocen el nombre de todos sus compañeros y compañeras.

- **Dibujar la cara con las letras del nombre**

Actividad para realizar durante la primera sesión de curso. El objetivo de la actividad es que los alumnos del grupo clase se conozcan entre sí.

Cada alumno deberá dibujar su cara a partir de las letras de su nombre (Véase un ejemplo en la figura 3). Estas caras se recogerán, se mezclarán y se repartirán al azar entre los alumnos. A continuación, cada persona deberá buscar a la persona cuya cara le ha tocado. Finalmente, se pueden exponer las caras de todos los estudiantes del grupo en el corcho de la clase.

Esta dinámica resulta sumamente interesante porque el estudiante debe representarse a sí mismo para que pueda ser identificado. De esta forma, la actividad incide en dos aspectos clave en el desarrollo personal del estudiante: la imagen que tiene de sí mismo y el juego de creatividad que la actividad requiere. Todo ello al servicio de la memorización de los nombres de una manera lúdica.

- **Puzzles de adivinanzas, versos o refranes**

La actividad se realiza durante los primeros días de curso. Es una dinámica de grupos que tiene como finalidad que los estudiantes se conozcan, se relacionen y vayan adquiriendo confianza entre ellos.

Una vez iniciada la sesión, se le da a cada estudiante una parte de la adivinanza, verso o refrán. El número de partes debe oscilar entre dos y cuatro (véanse algunos ejemplos en las figuras 14 y 15). La actividad consiste en buscar por la clase a los compañeros que tienen la parte o partes para completar el texto. Se sentarán juntos, hablarán entre ellos y se harán unas preguntas de conocimiento mutuo. Finalmente cada grupo leerá su texto completo y se presentarán mutuamente, dando datos sobre su nombre, edad, aficiones, etc.

El docente que lleva a cabo la actividad debe dar confianza y seguridad, facilitando la participación y ayudando a aquellos que tengan dificultades.

REFRANES	
Redonda como un queso...	... y nadie le puede dar un beso
Comer y rascar...	... todo es empezar
Más vale pájaro en mano...	... que ciento volando
El que a buen árbol se arrima...	... buena sombra le cobija
Quien bien te quiere...	... te hará llorar
Quien mucho abarca...	... poco aprieta
No por mucho madrugar...	... amanece más temprano

- **La tela de araña**

La actividad puede realizarse en la clase o en el patio. Todos los alumnos se colocan en un corro. El profesor o la profesora tiene un ovillo de lana o de hilo de bramante y es el primero que se presenta, diciendo su nombre y destacando algún aspecto de su personalidad o alguna afición. Después, agarrando el extremo del ovillo, lanza éste a uno de los alumnos que también se presenta, sosteniendo el hilo y lanzando de nuevo el ovillo. Al final, se habrá creado una tela de araña y se destacará por parte del profesor o de la profesora que todos somos importantes para sostenerla y que si uno de nosotros falla y suelta el hilo todo se deshace. Formamos un grupo en el que la colaboración de cada uno es necesaria.

- **La silueta**

Agrupamos a los niños en pequeños grupos, de cuatro o cinco personas. Utilizamos papel continuo, y por turnos los alumnos se tienden sobre el papel, de modo que un compañero dibuja su silueta. Después se cuelgan en la pared las siluetas, utilizando celo o chinchetas, rodeando la clase o en un pasillo. Todos los alumnos de la clase tienen ahora que escribir algo bonito o simpático sobre cada uno de sus compañeros. Si no se conoce en profundidad a todos los compañeros, siempre se puede destacar un rasgo físico o de carácter que nos resulte especialmente agradable.

Variante:

Si no se dispone del espacio suficiente, se puede llevar a cabo en el aula una adaptación. En lugar de utilizar siluetas se repartirá un papel tamaño DIN A-3 a cada

alumno, de modo que escriba en él su nombre y realice un pequeños dibujo que le identifique. Colocamos los papeles en la pared y en ellos escribirán todos los compañeros. El objetivo que se pretende con esta dinámica es actuar sobre la autoestima individual de cada participante, y sobre la del grupo, buscando su cohesión y que todos y cada uno de los miembros se sienta bien dentro del grupo.

- **La entrevista**

Cada participante tiene un número. Se sacan de una bolsa los números al azar, de dos en dos, de manera que el grupo quede repartido en parejas y, si es necesario, con un pequeño grupo de tres.

En la primera fase de esta dinámica cada pareja se entrevistan mutuamente a partir de un cuestionario sobre sus habilidades, aptitudes y defectos, que han decidido de antemano entre todos.

En la segunda fase, cada participante debe escribir una frase que resuma las características básicas de su “socio”, se la comunican mutuamente, y se la corrigen, si alguien lo cree oportuno.

Finalmente, en la tercera fase, cada uno hace saber al resto del grupo, leyendo la frase que ha escrito, cómo es su compañero de entrevista.

Esta dinámica puede hacerse más de una vez, cambiando la naturaleza de las preguntas a responder en la entrevista: en sucesivas aplicaciones de la dinámica de grupo pueden plantearse preguntas cada vez más profundas o personales.

- **La maleta**

Un día el maestro o la maestra se presenta en la clase con una caja en forma de maleta, adornada de forma personalizada, con unos cuantos objetos dentro (los que se determinen, tres o cuatro), representativos de un rasgo de su personalidad: aficiones, habilidades, defectos, manías, etc. Los va sacando y los enseña a toda la clase, explicando qué representa cada objeto: “Esta tableta significa que me gusta mucho el chocolate, y, en general, todos los dulces”...

A continuación les explica que esto es lo que deberá hacer cada uno, cuando se les avise. El día que lleven la maleta cargada con los objetos, los mostrarán a sus compañeros y les explicarán qué significa cada uno de ellos.

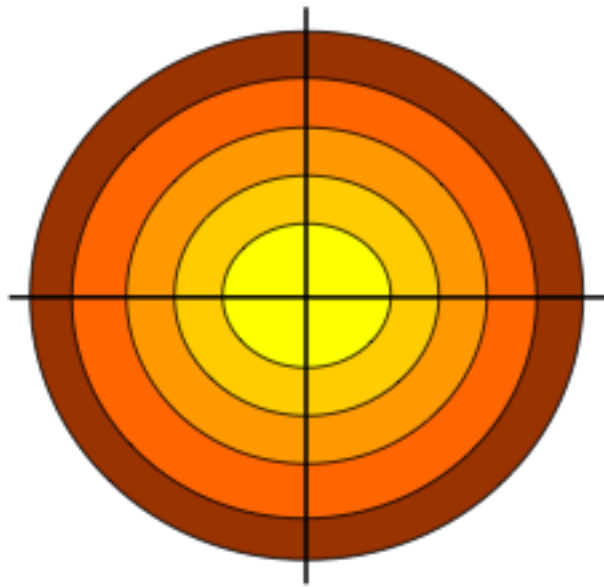
Variante:

En la “maleta” pueden traer objetos, pero también fotografías, escritos, poesías, letras de canciones que les gusten especialmente... Con todo este material se puede confeccionar una especie de “libro de presentación” del grupo que pasa de una familia a otra para que los familiares de cada miembro del grupo conozcan mejor a sus compañeros y compañeras.

- **El blanco y la diana**

Los estudiantes ya están divididos en equipos de base. Esta dinámica se puede realizar en alguna de las primeras sesiones de trabajo en equipo, para explicarse cómo son y conocerse mejor.

En una cartulina grande se dibujan una serie de círculos concéntricos (el “blanco”) (en tantos como aspectos de su vida personal y manera de ser de cada uno quieran poner en común, desde su nombre hasta cuál es la asignatura que les gusta más y la que les gusta menos, pasando por su afición preferida y su manía más acentuada, su mejor cualidad y su peor defecto, etc.), y se dividen en tantas partes como miembros tenga su equipo de base (cuatro o cinco) (Figura 16)



En una de las cuatro o cinco partes del círculo central (la “diana”) cada uno escribe su nombre; en la parte del círculo que viene a continuación, su mejor cualidad y su peor defecto; en la siguiente, su principal afición y su principal manía, etc.

Al final han de observar lo que han escrito y ponerse de acuerdo sobre los aspectos que tienen en común y, a partir de ahí, buscar un nombre que identifique a su equipo.

- **Las páginas amarillas**

En las Páginas Amarillas de la Compañía Telefónica se encuentran listas de personas o empresas que prestan un servicio (restaurantes, transportistas, imprentas, tiendas de muebles, etc.). Esta dinámica consiste en confeccionar una especie de “Páginas Amarillas” de la clase, donde cada estudiante pone un anuncio sobre algo que puede enseñar a sus compañeros. Puede tratarse de procedimientos o de aprendizajes más lúdicos (canciones, juegos, etc.).

Una vez decidido el contenido de su “anuncio”, cada estudiante deberá

confeccionarlo con los datos siguientes: El título del servicio que ofrece, una descripción de este servicio, un pequeño dibujo o ilustración y el nombre del estudiante que ofrece el servicio.

Con estos pequeños anuncios ordenados alfabéticamente se confeccionará una especie de Guía de Servicios de la clase. Los maestros o profesores podrán designar una sesión de clase, de vez en cuando, para que los alumnos pidan a algún compañero uno de los servicios que se ofrecen en la guía.

Las “páginas amarillas”, encuadradas en forma de “libro de la clase”, puede “circular” por todas las familias de los alumnos y las alumnas de la clase, para que los padres y madres y demás familiares conozcan mejor a los compañeros y compañeras de sus hijos e hijas, alguna cualidad de cada niño y cada niña de la clase.

- **Nos conocemos bien**

Al inicio, la actividad se realiza individualmente; posteriormente, se lleva a cabo en gran grupo. El objetivo de la actividad es promover que los estudiantes se conozcan. El buen funcionamiento del grupo va a depender, en buena medida, de que los estudiantes se conozcan mejor.

Se le da a cada alumno o alumna un impreso con los datos a rellenar de la figura 17 para que los rellenen individualmente. Una vez rellenos se recogen todos los impresos y se reparten al azar. Después cada estudiante deberá presentar al compañero o compañera que le ha tocado durante un minuto sin decir de quién se trata, ya que los demás compañeros deberán identificar al autor de la ficha leída.

ME PRESENTO AL GRUPO

Me llamo y me gusta que me llamen.....

Tengo años.

Mi principal cualidad es

Mi principal defecto es

Lo que más me gusta de los demás es

Lo que menos me gusta de los demás es

Creo que soy bueno/a en

Creo que soy malo/a en

Mi afición favorita es

Me gustaría trabajar de

- **El Buzón**

Como en la dinámica del “amigo invisible”, cada alumno o alumna saca de una bolsa un papelito con el nombre de un compañero o compañera de la clase. Si por casualidad saca su propio nombre, lo devuelve a la bolsa y saca otro.

A continuación debe escribir un mensaje, en forma de “carta”, siguiendo un guión establecido por el maestro o la maestra de antemano, en la que describa, por ejemplo, las cualidades del destinatario y alguna de las cosas que, a juicio del autor de la carta, debería cambiar. La carta no va firmada con el nombre del autor, sino con una pequeña descripción del mismo. Luego echa la carta en el “buzón” que cada alumno tiene con su nombre en un rincón de la clase

En el equipo, cada alumno lee la “carta” que ha recibido y los demás, si hace falta porque aún no sabe leer, le ayudan. Luego, entre todos, intentan adivinar quien es el autor de la “carta” a través de las “pistas” que ha dejado el autor de la misma, para que el destinatario pueda agradecerle que se la haya enviado.

- **¿Quién es quien?**

El objetivo de esta dinámica es identificar al compañero o a la compañera según sus actitudes respecto al grupo y con ayuda del profesor o la profesora.

Se trata de que cada alumno o alumna de un equipo elabore una ficha con frases incompletas sobre sus actitudes y forma de pensar respecto al equipo y al grupo. A cada alumno o alumna se le pasa una ficha con frases incompletas sobre sus actitudes, comportamiento, forma de pensar... respecto al equipo y al grupo clase en general (véase la figura 18). El profesor recoge las fichas completadas y asigna un número a cada una. Luego reparte una ficha a cada estudiante el cual debe identificar al autor de la ficha a partir de lo que ha dicho al completar las frases de la ficha y anotar su nombre en el lugar indicado. El profesor comprueba si coincide con el número asignado. Finalmente se reflexiona en gran grupo sobre esta dinámica.

- **Red de apoyos entre compañeros**

Se trata de organizar, dentro de esta red, un “*Sistema de compañeros y amigos*” constituido por grupos de alumnos que voluntariamente (como una especie de “ong” interna del centro) ofrecen su apoyo a un compañero con discapacidad. Se trata de un apoyo material (ayudarle a desplazarse, por ejemplo), apoyo moral (animarle, estar con él en los ratos libres, como por ejemplo durante la hora del patio, en las excursiones o en las visitas...), apoyo educativo (ayudarle en las tareas escolares...), etc.

- **Círculos de amigos**

Como medio para sensibilizar a los estudiantes y hacerles reflexionar sobre la situación de sus compañeros con capacidades diferentes los mismos autores

proponen una dinámica de grupos, conocida con el nombre de “*Círculos de amigos*”, que permite representar gráficamente las diferencias entre los “círculos de amigos” de los alumnos corrientes y los “círculos de amigos” de un alumno con discapacidad. En cuatro círculos concéntricos se anotan, en el círculo central, el nombre de la persona o personas con quien mantienen una relación de amistad más profunda; en el círculo más periférico, se anotan los nombres de las personas con quienes mantienen en el centro una relación más “profesional” o “circunstancial”, como por ejemplo algún profesor o alguna profesora, alguien del personal no docente, etc.; y en los círculos intermedios, el nombre de sus amigos y amigas, según el grado de amistad que mantienen con ellos. Esto permite visualizar las diferencias notables que suelen darse entre los “círculos de amigos” de un alumno o alumna sin discapacidad y los de un alumno o alumna con discapacidad. Éstos, en el círculo más céntrico, sitúan el nombre de personas adultas (como por ejemplo, el maestro o la maestra de educación especial, el conserje, el chofer del autobús escolar...) que los compañeros sin discapacidad suelen situar en los círculos más periféricos, mientras que éstos, en el círculo central, anotan el nombre de amigos de su misma edad.

- **Contratos de Colaboración**

Como un recurso para educar la responsabilidad de los estudiantes, Susan y William Stainback sugieren los “*Contratos de Colaboración*”. Cuando un estudiante se integra en un grupo del “Sistema de compañeros y amigos” se le pide que firme una especie de contrato en el cual se especifica a qué se compromete (el apoyo que se compromete a dar a un compañero de su mismo grupo, tenga o no alguna discapacidad) y quien le substituirá en el caso que algún día no pueda cumplir su compromiso. Los alumnos con capacidades diferentes que forman parte de un grupo de este sistema también deben suscribir uno de estos contratos, puesto que también ellos se pueden comprometer a dispensar algún tipo de apoyo a algún compañero.

- **Comisión de Apoyos**

Los mismos autores también proponen la creación de una “*Comisión de Apoyos*” que funciona en cada grupo de clase. Forman parte de ella, por turnos, todos los estudiantes del grupo, tengan o no alguna discapacidad. El objetivo de esta comisión, que se reúne periódicamente, es determinar de qué manera se pueden dar más apoyo mutuo, de forma que su grupo de clase se convierta cada vez más en una “pequeña comunidad” de aprendizaje, cada vez más acogedora.

Trabajo en equipo: ¿Sí o no?-

El objetivo de esta actividad es hacer una valoración de las experiencias anteriores de trabajo en equipo que los alumnos y las alumnas hayan podido tener en cursos anteriores.

Desarrollo de la actividad:

La actividad consiste en la aplicación de la dinámica de grupos conocida con el

nombre de “Técnica de las Dos Columnas” (Fabra, 1992).

El proceso a seguir es el siguiente:

- ✓ Se trata de que los alumnos y las alumnas hagan memoria de las experiencias en trabajos en equipo en cursos anteriores (en el centro actual o en otros centros), y de que valoren los aspectos positivos o recuerdos agradables, en contraposición a los aspectos menos agradables o recuerdos negativos que tienen del trabajo en equipo.
- ✓ Se divide la pizarra en dos partes con una línea vertical. En una parte se va a escribir “Aspectos positivos, recuerdos agradables” y en la otra, “Aspectos negativos, recuerdos desagradables” (Figura 19).
- ✓ Se pide a todos los participantes que colaboren pensando y escribiendo en una hoja, durante cinco minutos, los aspectos positivos o recuerdos agradables –y, al revés, los aspectos negativos o recuerdos desagradables- que les ha quedado de sus experiencias anteriores de trabajo en equipo, en la escuela o instituto.

Aspectos positivos, recuerdos agradables	Aspectos negativos, recuerdos desagradables

Figura 19

- ✓
- ✓ Después, los van diciendo en voz alta, un aspecto positivo o negativo cada uno, mientras un compañero o el profesor que dirige la actividad los va anotando en la pizarra, en la columna correspondiente. Se hacen las vueltas necesarias, hasta que todos han dicho todos los aspectos, positivos y negativos, que habían anotado. Si una idea ya ha sido dicha por un compañero, no hace falta repetirla.
- ✓ Finalmente se pide al grupo que analice lo que se ha escrito en cada columna alrededor de la cuestión “Trabajos en equipo: ¿Sí o no?”. A partir de aquí se puede hacer ver a los participantes qué aspectos predominan más, los positivos o los negativos, teniendo en cuenta que no se trata de una simple cuestión de cantidad, sino de cualidad: un aspecto positivo puede tener mucho más peso específico que varios aspectos negativos.
- ✓ En todo caso, se trata de explicar a los alumnos que queremos tener

experiencias positivas de trabajo en equipo, porque –tal y como vamos a ver en otras actividades- el trabajo en equipo es más productivo o efectivo que el trabajo individual, siempre y cuando se organice bien y se eviten todos aquellos aspectos que han hecho que no tengamos un recuerdo suficientemente agradable.

- **Mis profesiones favoritas**

El objetivo de esta actividad es descubrir que en la mayoría de profesiones el trabajo en equipo es muy importante porque, de hecho, se trata de profesiones en las cuales trabajan juntas diferentes personas que hacen tareas complementarias, que se necesitan mutuamente, o bien tareas que, por si mismas, requieren que trabajen juntas diferentes personas porque una sola no podría hacerla o tardaría mucho.

Desarrollo de la actividad:

Cada alumno que participa en la actividad piensa tres profesiones que le gustaría – o no le desagradaría del todo- poder ejercer en el futuro. Entre todos los participantes tienen que analizar cuantas más profesiones mejor, sin que haya ninguna de repetida. Para ello cada alumno piensa tres, dice en voz alta la que ha escogido en primer lugar, y, si ya la ha dicho otra persona antes, dice la segunda, o la tercera, que había apuntado.

Una vez todos saben la profesión que les ha tocado analizar responden a las siguientes preguntas:

1. ¿En qué consiste ésta profesión? Enumera unas cuantas tareas (cuatro o cinco) que hacen las personas que ejercen esta profesión.
2. ¿Para hacer la mayoría de estas tareas, los que ejercen esta profesión necesitan la colaboración de alguna otra persona del mismo oficio o bien de un oficio parecido o complementario? SÍ/NO
3. ¿Los que ejercen esta profesión, es mejor que sepan trabajar en equipo? SÍ/NO
4. ¿Alguien os ha enseñado, en la escuela o en el instituto, hasta ahora, de una manera sistemática, a trabajar en equipo? SI/NO

Después los participantes se agrupan en equipos de cinco o seis miembros cada uno, y ponen en común este pequeño análisis de la profesión que han hecho cada uno, llenando una tabla como la que se muestra en la figura 20.

A continuación se ponen en común los totales de cada equipo, para saber, de todas las profesiones analizadas: ¿Cuántas hay que, para ejercerlas, se necesita trabajar en equipo, y cuantas no?

¿Cuántas hay que, para ejercerlas, es muy importante saber trabajar en equipo?

¿Cuántos alumnos hay en la clase que consideren que, en la escuela o el instituto, les han enseñado de forma sistemática a trabajar en equipo, y cuántos hay que consideren que no?

A partir de aquí se hacen las valoraciones pertinentes, para descubrir la importancia del trabajo en equipo y la necesidad de que se les enseñe a trabajar de esta manera.

Profesión	1. Tareas propias de la profesión	2. ¿Estas tareas se tienen que hacer en equipo?		3. ¿Es importante que sepamos trabajar en equipo?		4. ¿Os han enseñado a trabajar en equipo, en la escuela o el instituto?	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
TOTAL:							

Figura 20

- **El equipo de Manuel**

El objetivo de esta dinámica es descubrir que el trabajo en grupo genera más ideas que el trabajo individual.

Desarrollo de la actividad

1. Lectura del caso “El equipo de Manuel”

Manuel está harto de hacer trabajo en grupo. Dice que él trabaja mejor solo. Cuando trabaja en equipo considera que pierde el tiempo. Además no está nada contento con su equipo. Rosa no hace nada y se aprovecha del trabajo de los otros. Juan habla mucho, no respeta el turno de palabra y no escucha a los otros. Ramón intenta imponer sus ideas y siempre se tiene que hacer lo que él dice. María, por otro lado, no dice nunca nada, se pasa todo el rato escuchando al resto del equipo y si no se le pide expresamente no participa. En definitiva, Manuel ha decidido hacer solo los trabajos de la clase de ahora en adelante.

Comentario

Después de que cada uno ha leído el caso, se puede mantener una conversación con todo el grupo clase, explicando si se han encontrado con algún caso parecido, en su experiencia anterior en el momento de hacer algún trabajo en equipo, en el instituto o en la escuela de primaria, si han conocido casos parecidos al de Juan, Rosa, María o Manuel, etc.

El profesor que dinamiza la actividad puede acabar este intercambio de impresiones con éste comentario:

“Seguramente el problema de este equipo es que no saben trabajar en grupo de forma cooperativa, simplemente, que el equipo no ha sabido organizarse a la hora de trabajar. En cambio si el equipo está bien organizado se pueden adquirir muchas ventajas. Con lo que haremos ahora vamos a intentar descubrir las ventajas del trabajo en equipo”.

Ejercicios sobre el caso del equipo de Manuel

Los alumnos tienen un folio dividido en tres apartados (A, B y C) (Figura 21). En el apartado A, individualmente, tienen que escribir las ventajas que consideren que – a pesar de lo que dice Manuel- tiene el trabajo en equipo: las razones a favor del trabajo en equipo.

A continuación, los alumnos se reúnen en equipos de cuatro o cinco miembros y ponen en común las respuestas personales que han escrito en el apartado A. En una primera vuelta, cada alumno va diciendo una ventaja –solo una- y un miembro del equipo (que hace de secretario) las va anotando en una hoja a parte. Se dan tantas vueltas como haga falta hasta que todos los miembros del equipo hayan podido decir las ventajas que habían escrito inicialmente en el apartado A de su plantilla. Si una ventaja que había anotado alguien ya la ha dicho otro compañero, evidentemente no se anota en ésta hoja, en la cual quedan recogidas todas las ventajas que han aportado entre todos los miembros del equipo. Después cada alumno escribe en el apartado B de la plantilla, las ventajas nuevas que él no había escrito antes en el apartado A de su plantilla.

Finalmente, los equipos de toda la clase ponen en común las respuestas de cada equipo. En una primera vuelta, se dice una de las ventajas –solo una- que ha anotado cada equipo, y se dan tantas vueltas como haga falta hasta que hayan salido todas las razones a favor del trabajo en equipo. Otro alumno hace de “secretario general” y va anotando en la pizarra las razones que han encontrado entre todos los equipos. Después de esto, cada alumno anota en el apartado C de su plantilla las ventajas de la lista general que el no había escrito en los apartados A y B.

Conclusiones:

El profesor que dirige la actividad pide que levanten la mano todos los alumnos que han escrito alguna ventaja en los apartados B y C de su plantilla. Difícilmente habrá alguien que en el apartado A de su plantilla ya haya anotado todas las ventajas de la lista final. Sino es así, señal que han aprendido alguna cosa de los compañeros de

su equipo o de los otros equipos, ya que entre todos han descubierto más ventajas de las que habrían encontrado ellos solos.

Ésta es una de las grandes ventajas del trabajo en equipo (que quizás no había salido en la lista general...): Genera más ideas que el trabajo individual.

- **La Tierra Azul**

Se sigue el mismo procedimiento que en la dinámica del Equipo de Manuel, pero en lugar de escribir en los tres apartados de la hoja de respuestas (véase la figura 21) –primero, individualmente; después, en equipos de cuatro o cinco miembros; y finalmente, todo el grupo clase- las ventajas del trabajo en equipo, escriben en este caso el nombre de todos los animales que recuerdan que salen en el cuento “*La Tierra Azul*”, que el maestro o la maestra les acaba de leer o explicar.

La conclusión es muy clara: cuantos más seamos para recordar algo, más memoria tenemos. El trabajo en equipo nos proporciona la posibilidad de obtener mejores resultados.

La Tierra Azul

Mi hermana era la reina de las termitas. Por supuesto, no era una termita de verdad, pero siempre que jugábamos cuando íbamos a la montaña me lo decía. A mi sólo me quedaba la posibilidad de ser el rey de los saltamontes, que ya me daba cuenta de que mandaba menos que las termitas. Hubiera podido ser el rey de las arañas, pero nunca me han gustado las arañas ni los escarabajos, ni las moscas, ni los mosquitos, ni las abejas, porque molestan y pican, ni las mariposas, aunque tengan las alas tan bonitas... Así que me conformaba con saltar arriba y abajo entre las plantas y los árboles, como los saltamontes, mientras que mi hermana, la reina de las termitas, construía un palacio bajo la tierra.

De todos modos, puestos a escoger (ahora que mi hermana no me ve), también me hubiera gustado ser un caballo y correr por las montañas altas de los Pirineos, como aquellos que vimos una vez cuando viajamos a Andorra. También me hubiera gustado ser un león, un tigre, una pantera, un lobo..., o una jirafa o una zebra, e incluso un elefante, un hipopótamo o un rinoceronte...

¿Y si fuera una tortuga, como la Tortuguirra, que teníamos en casa cuando yo era más pequeño, y se nos escapó? Dicen que las tortugas viven muchos años, muchos más que las personas. Ser una lagartija tampoco estaría mal, todo el día tumbadas tomando el sol. ¿Y qué me decís de los camaleones, que se disfrazan tan bien, o de una serpiente, siempre rodeada de misterio?

Puestos a imaginar, también podría volar por el cielo y sería uno de estos pájaros que vuelan de punta a punta de la tierra, y así conocería muchos lugares del mundo y haría muchos amigos y amigas, como las golondrinas y las cigüeñas. Pero pensad también en un águila, tan bella como una reina, o en un halcón, que es un buen cazador. En mi casa,

cuando yo era más pequeño, teníamos un canario que cantaba muy bien, y hay pájaros como el ruiseñor que tienen un canto muy bello. Incluso hay pájaros que hablan, como los loros, y hay pájaros que solo salen de noche, como el búho, e incluso pájaros que no vuelan, como los pingüinos, el avestruz o las gallinas. En cambio, hay animales que vuelan y no son pájaros, como el murciélago.

Pero para correr por el mundo lo mejor es ser un pez. He visto una bola del mundo que tenemos en mi casa y el mar envuelve toda la tierra. Si fuera un pez, podría nadar y nadar y nunca acabaría de recorrer todos los mares. Podría ser un pez de colores, como los de la pecera. En cambio, no me gustan los peces como los que me da mi madre para comer, como la sardina, la merluza, el rape, ni tampoco quisiera ser un calamar, ni una sepia, ni una gamba, pero sí un tiburón o un pez espada, e incluso un pulpo gigante con muchos brazos...

Dicen que los delfines, las focas y los leones marinos no son peces. ¡Ah!, me encantaría ser un delfín, y saltar arriba y abajo entre las olas más altas, como aquellos que vi en un documental de la tele. Ser una ballena tampoco estaría mal, pero tienen una cara aburrida, aunque estoy seguro de que se lo pasan muy bien, y que somos nosotros que no sabemos qué cara tiene una ballena contenta...

Pues mira, ¡escojo el mar para ser el rey de alguna cosa! De momento, me basta ir a la playa y soñar que viajo por aquella línea que hay entre el mar y el cielo, el horizonte, de color azul. Seguro que en esta línea puedes ser una ballena y volar por el cielo y ver el mar como el de la bola del mundo que tengo en mi casa: enorme, azul y sin fin.

(Adaptación de un cuento de Tomás Molina: *Contes de l'Univers*)

- **El Juego de la Nasa**

El objetivo de esta dinámica es doble: Descubrir que las decisiones tomadas en equipo son más acertadas que las decisiones de forma individual, y que el trabajo en equipo, en general, es más eficaz que el trabajo individual y reflexionar sobre el trabajo en equipo.

Desarrollo de la actividad:

1. Se pasa la plantilla del juego de la NASA (véase la figura 22) a los alumnos y se les explica el caso de los astronautas y se les da las instrucciones pertinentes:

“Un grupo de cinco astronautas ha tenido un accidente con su nave espacial en la Luna y ha tenido que abandonarla. Tiene que recorrer a pie una distancia de 300 Km hasta llegar a otra nave que les llevará a la Tierra.

De todo el material que tenían en la nave sólo han podido aprovechar 15 objetos que encontrareis en el cuadro adjunto.

Su supervivencia depende de saber decidir y seleccionar los objetos más imprescindibles

y que más útiles les puedan ser para el trayecto a pie que tendrán que hacer hasta llegar a la otra nave, que se encuentra en la superficie iluminada de la Luna. De la preferencia que den a unos objetos o a otros depende la salvación del grupo de astronautas”.

Tenéis que hacer una clasificación de los objetos de mayor a menor importancia porque la tripulación se los lleve en la travesía que tendrán que hacer hasta llegar a la otra nave.

Poner un 1 al objeto más importante, el último del cual tendrían que prescindir; un 2, al segundo en importancia... y así hasta que pongáis un 15 al objeto menos importante para su supervivencia, el primero del que podrían prescindir.

1. Rellenan la columna 1 de la plantilla, con la preclasificación individual, y se les pide que no comenten el resultado con sus compañeros.
2. Cuando todos han terminado de rellenar la columna 1, se reúnen en equipos de 4 o 5 miembros y se les da las instrucciones siguientes:

“Ahora tenéis que rellenar la columna 3 con la clasificación que haya decidido cada equipo, pero teniendo en cuenta las siguientes consideraciones: Se trata de un ejercicio de toma de decisiones en grupo, para llegar a acuerdos lo más próximos mejor a la realidad.

Cada equipo tiene que llegar a acuerdos por unanimidad. Esto quiere decir que la decisión final sobre el lugar que deis a cada objeto, del 1 al 15, la tenéis que tomar de común acuerdo, aunque la unidad es difícil de conseguir y es posible que lo que terminéis decidiendo no sea satisfactorio para todos por igual

Advertencias:

No queráis imponer vuestra decisión personal a los demás. Argumentad tanto como podáis vuestra decisión.

Evitad transigir solo para estar de acuerdo enseguida o para evitar conflictos.

	1	2		3	4	
	Pre-clasificación individual	Clasificación de la NASA	DI FE RE NC IA "A "	Clasificación del grupo	Clasificación de la NASA	DI FE RE NC IA "B "
Objetos						
Una caja de Cerillas						
Una lata de alimentos concentrados						
20 m. de cuerda de nylon						
30 metros cuadrados de ropa de paracaídas						
Un fogón portátil						
Dos pistolas de 7,65 mm						
Una lata de leche en polvo						
Dos bombonas de oxígeno de 50 litros						
Un mapa estelar						
Un bote neumático con botellas de CO ₂						
Una brújula magnética						
20 litros de Agua						
4 Cartuchos de señales de vida que queman en el vacío						
Maletín primeros auxilios						
Un receptor-emisor de onda ultracorta						
	TOTAL "A":			TOTAL "B":		

Figura 22

Hay que evitar solucionar los posibles conflictos, cuando no os pongáis de acuerdo, acudiendo a la elección por mayoría, o calculando las medianas de la puntuación que da cada uno a cada objeto, o estableciendo pactos...

Considerad las opiniones discrepantes más como una contribución provechosa en lugar de verlas como una perturbación.

Debéis dedicar el tiempo que haga falta para llegar a tomar las decisiones de forma colectiva.”

1. Se deja tiempo suficiente para que cada equipo complete su clasificación en la columna 3.
2. Finalmente, quien dirija la actividad les dicta la clasificación según los técnicos de la NASA y la copian en las columnas restantes (las columnas 2 y 4). La clasificación es la siguiente: 15-4-6-8-13-11-12-1-3-9-14-2-10-7-5. (Véase en la tabla de la Figura 23 la justificación de esta clasificación).

Orden	Objeto	Justificación
1	Bombonas de oxígeno	Necesarias para la respiración
2	Agua	Para evitar la deshidratación debido a la transpiración
3	Un mapa estelar	Uno de los medios más necesarios para orientarse en el espacio
4	Alimentos concentrados	Necesarios para la alimentación diaria
5	Receptor y emisor FM	Muy útil para pedir ayuda y comunicarse con la nave
6	20 m. de cuerda de nylon	Útil para arrastrar los heridos e intentar transportarlos
7	Maletín primeros auxilios	Muy útil en casos de accidente
8	Ropa de paracaídas	Útil para protegerse del sol
9	Bote con botellas CO ₂	Pueden ser útiles para superar simas
10	Cartuchos de señales	Útiles para que les puedan ver desde la nave
11	Pistolas de 7,65 mm	Con ellas se puede intentar prender impulso por reacción
12	Leche en polvo	Alimento útil mezclado con agua
13	Fogón portátil	Útil en la parte de la luna no iluminada por el sol
14	Brújula magnética	Inútil porque no hay campo magnético en la luna
15	Cerillas	Inútiles porque no hay oxígeno en la luna

Figura 23

1. El paso siguiente consiste en que cada alumno calcule las desviaciones entre las respectivas clasificaciones que han hecho ellos (individualmente y en equipo) y

la de la NASA. Es decir, la desviación, respectivamente, entre la columna 1 y 2, y 3 y 4. Para calcular estas desviaciones, la puntuación que se ha asignado a cada objeto se resta de la puntuación de los técnicos de la NASA, sin tener en cuenta el signo positivo o negativo (es decir, la diferencia se anota con cifras absolutas). El resultado de la desviación entre la columna 1 y 2 se anota en la columna DIFERENCIA "A"; y el de la desviación que hay entre la columna 3 y 4, en la columna DIFERENCIA "B".

2. Finalmente, se calcula el total de las diferencias "A" y "B" y el resultado se anota respectivamente, en el TOTAL "A" y "B".
3. Se contrastan los resultados de los diferentes totales y se interpretan de acuerdo con las normas de interpretación recogidas en el cuadro de la figura 24.
4. Los alumnos llenan el apartado de las conclusiones, teniendo en cuenta los comentarios que se han hecho en cada equipo y con todo el grupo.
5. Cada equipo hace la autoevaluación de su equipo, respondiendo el cuestionario del cuadro de la figura 25.
6. La sesión acaba haciendo una puesta en común con todo el grupo clase para resaltar los aspectos más significativos de la experiencia.

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Cuando el Total "B" es más pequeño que el Total "A" quiere decir que la decisión del grupo es de mejor calidad que la que se ha tomado individualmente. Esto es lo que suele pasar la mayor parte de las veces.2. Cuando el Total "A" es más bajo que el Total "B", seguramente el grupo no ha acabado de funcionar suficientemente bien. Puede ser debido, entre otras, a estas razones:<ul style="list-style-type: none">• No se han reflexionado ni discutido con argumentos lógicos las diferentes posibilidades.• Algún miembro del equipo ha condicionado los demás.• Algunos, aún y sabiéndolo, no lo dicen por timidez o egoísmo.• Ha habido desacuerdos y tensiones dentro del equipo... |
|--|

Figura 24

CUESTIONARIO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL EQUIPO

1. ¿Han participado todos en el trabajo del equipo?
2. ¿Ha habido alguien que haya intervenido demasiado?
3. ¿Ha habido alguien que haya bloqueado la participación de los otros miembros del equipo?
4. ¿Hablabais todos a la vez?
5. ¿Todos escuchaban al que estaba hablando?
6. ¿Os habéis desviado del trabajo a hacer alguna vez? ¿Frecuentemente?
7. ¿Qué sistema habéis utilizado para tomar las decisiones: por consenso, por votación, ha habido alguien que ha impuesto su opinión...?
8. ¿Habéis pedido ayuda si lo habéis necesitado?
9. ¿Habéis ayudado cuando os lo han pedido?
10. ¿Ha habido una buena relación entre todos los miembros del equipo?
11. ¿Estáis satisfechos con el trabajo que habéis realizado, habéis conseguido los objetivos previstos?
12. ¿Qué dificultades habéis tenido?
13. ¿Cómo los habéis solucionado?
14. Conclusiones y sugerencias para el próximo trabajo en equipo.

Figura 25

- **Tengo que decidirme**

El objetivo de esta dinámica de grupo es descubrir que las decisiones tomadas en equipo son más acertadas y eficaces que las tomadas de forma individual.

Desarrollo de la actividad:

1. El maestro o la maestra explica a los participantes el siguiente caso:

“Un grupo de chicos y chicas han ido a una excursión organizada por Aynor para visitar los pueblos de la sierra de la Pila. Para desplazarse en esta excursión utilizan el autobús de Fundown, con tan mala suerte, que, a mitad de dos de estos pueblos el autobús sufre una avería grave y no puede continuar. Además por la zona en la que se ha averiado el autobús casi nunca pasa nadie, y no hay cobertura para poder pedir ayuda por teléfono móvil.

Teniendo en cuenta todo esto, y que el autobús está a pleno sol un medio día del mes de Julio, se adopta la medida urgente de que cinco voluntarios/as recorran a pie los diez kilómetros de distancia que hay hasta el pueblo más cercano para poder pedir ayuda. En este pueblo hay un buen taller mecánico, y varias cabinas telefónicas.

Pero ahora surge otro problema, los cinco voluntarios/as necesitarán de determinados objetos y provisiones para poder llegar a pedir ayuda.

El autobús, como podéis imaginar tratándose de una excursión, está lleno de cosas,

cosas de entre las que deberemos seleccionar aquellas cinco que nos facilitarán poder llegar al pueblo más cercano”.

1. Seguidamente, el maestro o la maestra entrega a los participantes la lista de objetos, y una tabla en la que deberán anotar los cinco que seleccionen como necesarios (Ficha nº 1 de la figura 26)
2. A continuación, el maestro o la maestra pide a los participantes que se agrupen en equipos de cuatro personas, y que entre ellos expongan los objetos seleccionados para tratar de llegar a un consenso (Ficha nº 2 de la figura 27)
3. El maestro o la maestra pedirá a cada equipo que exponga sus cinco objetos, con la finalidad de comprobar las coincidencias y elaborar una sola selección para todo el grupo de participantes. Posteriormente la comparará con la selección considerada como correcta que dispone el maestro o la maestra y que se presenta en la figura 28.
4. La sesión finaliza con una puesta en común con todo el grupo de clase para resaltar los aspectos más significativos del trabajo realizado en clase.

Tengo que decidirme. Ficha de trabajo nº 1

Nombre:

Fecha:

De la siguiente lista de objetos, selecciona las cinco que creas que son importantes llevar en el desplazamiento hasta el pueblo más cercano.

Recuerda:

- *El autobús se ha averiado en una zona en la que casi no pasa nadie, y en la que no hay cobertura.*
- *Es medio día del mes de Julio y hace mucho calor.*
- *Hay que recorrer 10 Km a pie hasta el pueblo más cercano.*

OBJETOS QUE HAY EN EL AUTOBÚS

1. Un radio-casete
2. Cantimploras con agua
3. Ropa de abrigo
4. Gorras para cubrirnos del sol
5. Teléfonos móviles
6. Un mapa de la zona
7. Recipientes con comida
8. Un botiquín
9. Una consola de videojuegos portátil
10. Linternas

OBJETOS

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Figura 26

Tengo que decidirme. Ficha de trabajo nº 2

Fecha:

Nombre de los miembros del equipo:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

*Trata de llegar a un **consenso** con tus compañeros y compañeras de equipo sobre los objetos que deberíais llevar para realizar con éxito esta misión. Escribidlos en el siguiente cuadro.*

Recuerda que para llegar a un consenso:

- *No debéis imponer vuestra decisión personal.*
- *Deberéis argumentar vuestra elección.*
- *Respetar las opiniones de tus compañeros. Deberás considerarlas como una contribución provechosa.*
- *No le des la razón a tus compañeros solo para evitar discutir, deberás estar convencido de que su aportación es correcta antes de aceptarla.*

OBJETOS

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Figura 27

<i>Selección de objetos correcta (y su justificación)</i>
1. CANTIMPLORAS CON AGUA. (Un medio día de Julio hace mucho calor y es necesario hidratarnos).
2. GORRAS PARA CUBRIRNOS DEL SOL. (Para evitar marearnos, o una insolación al caminar bajo el Sol).
3. UN MAPA DE LA ZONA. (Para evitar perdernos y no llegar a nuestro destino).
4. COMIDA. (Para reponer fuerzas y poder realizar la caminata).
5. UN BOTIQUÍN. (Por si surge algún imprevisto por el camino).

Figura 28

- **Mundo de Colores**

Se trata de una dinámica de grupo muy útil para reflexionar sobre la composición de los equipos siguiendo criterios de homogeneidad o de heterogeneidad.

Objetivos:

- Hacer una aproximación a los criterios que se siguen para conformar grupos sociales.
- Constatar la tendencia a discriminar a los que son diferentes.
- Trabajar la homogeneidad y la diversidad en la formación de grupos.

Tiempo aproximado: 20 minutos.

Materiales: Pegatinas de diferentes colores.

Desarrollo de la actividad:

Todos los participantes se colocan de espalda a una pared, todos tendrán los ojos cerrados y permanecerán en silencio. A cada uno de los participantes se colocará una pegatina a la frente de manera que no pueda ver que color le ha tocado. Cuando todos los participantes tengan pegatina se pedirá a todos que abran los ojos y les diremos que tienen dos minutos para agruparse. Habrá que dejar alguien sin pegatina o con un color diferente a todos los demás.

Guía para el monitor de la actividad:

Fijarse quien conduce a la gente hacia los grupos de diferentes colores agarrándolos.

Estructuras cooperativas

- **Lectura compartida-**

En el momento de leer un texto –por ejemplo, la introducción de una unidad didáctica del libro de texto– se puede hacer de forma compartida, en equipo. Un miembro del equipo lee el primer párrafo. Los demás deben estar muy atentos, puesto que el que viene a continuación (siguiendo, por ejemplo, el sentido de las agujas del reloj), después de que su compañero haya leído el primer párrafo, deberá explicar lo que éste acaba de leer, o deberá hacer un resumen, y los otros dos deben decir si es correcto o no, si están o no de acuerdo con lo que ha dicho el segundo.

El estudiante que viene a continuación (el segundo) –el que ha hecho el resumen del primer párrafo– leerá seguidamente el segundo párrafo, y el siguiente (el tercero) deberá hacer un resumen del mismo, mientras que los otros dos (el cuarto y el primero) deberán decir si el resumen es correcto o no.

Y así sucesivamente, hasta que se haya leído todo el texto.

Si en el texto aparece una expresión o una palabra que nadie del equipo sabe qué significa, ni tan solo después de haber consultado el diccionario, el portavoz del equipo lo comunica al maestro o a la maestra, quien pide a los demás equipos –que también están leyendo el mismo texto– si hay alguien que lo sepa y les puede ayudar. Si es así, lo explica en voz alta y revela, además, cómo han descubierto el sentido de aquella palabra o expresión.

Variante:

En lugar de un texto escrito los alumnos pueden comentar por fragmentos – haciendo las debidas adaptaciones- una presentación en video, una serie de diapositivas o de fotografías, dibujos... Siguiendo un determinado orden, cada participante resume lo que ha visto (si se trata de la escena de un video), o comenta lo que para él significa la fotografía, la lámina o el dibujo..., y los demás preguntan, matizan, amplían, expresan su opinión..., según el caso.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

En sucesivas aplicaciones de esta estructura debe iniciar la ronda un alumno o una alumna distinta, para que todos los miembros del equipo tengan la oportunidad de ser los primeros en intervenir.

El alumno o la alumna que hace el resumen de lo que acaba de leer su compañero o compañera debe hacerlo “con palabras propias”, sin “volver a leer” el texto.

Finalmente, el resto de los miembros del equipo deben intervenir confirmando, matizando o corrigiendo el resumen oral que acaba de hacer el compañero o la

compañera de la lectura que otro u otra había hecho de un párrafo del texto. Hay que evitar que se limiten a aceptar sin más el resumen que se ha hecho.

- **1-2-4**

Para empezar (1), dentro del equipo de base, cada uno piensa cual es la respuesta correcta a una pregunta planteada por el maestro. Seguidamente, los alumnos se agrupan por parejas (2), intercambian respuestas y las comentan. Finalmente, todo el equipo (4) debe decidir cuál es la respuesta más adecuada a la pregunta formulada por el maestro.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ Debe incentivarse que todos participen, ya en la “situación 1”. Si algún miembro del equipo no sabe qué contestar, o queda bloqueado, algún compañero o compañera, o el maestro o la maestra, puede darle alguna pista, si se cree oportuno.
- ✓ En la “situación 2” y en la “situación 4” debe asegurarse que todos los participantes expongan su respuesta, opinen sobre las respuesta de los demás, y decidan entre todos la que consideran que es la mejor, que puede ser la que aportado uno de ellos u otra que han elaborado de nuevo con las aportaciones de todos ellos. Para que todos tengan la oportunidad de participar, en la “situación 4”, se alternan los miembros de las dos parejas (un ejercicio cada uno) a la hora de exponer a la otra pareja la respuesta que han elaborado.

Debe evitarse que un participante imponga su respuesta, o que los demás acepten sin más la respuesta de uno de ellos.

- **El folio giratorio**

El maestro propone una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, los conocimientos previos que tienen sobre un tema determinado para conocer cuáles son sus ideas iniciales, una frase que resuma una idea fundamental del texto que se ha leído o que se está estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte en un folio giratorio que pasa al compañero que tiene al lado siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Este escribe su parte de la tarea en el folio, repitiéndose el procedimiento sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo hayan participado. Cada alumno puede escribir su parte con un rotulador de un color determinado (el mismo que ha utilizado para escribir su nombre en la parte de arriba) y así, a simple vista, se puede apreciar con más facilidad cuál ha sido la aportación de cada uno.

- ✓ En sucesivas aplicaciones de esta estructura todos los miembros del equipo deben tener la oportunidad de ser el que inicia la ronda. De esta manera se asegura que todos tengan la oportunidad de opinar sin que lo haya hecho antes algún compañero o compañera.

- ✓ Antes de escribir el que le toca hacerlo en aquel momento, primero comenta a sus compañeros y compañeras de equipo lo que piensa escribir, para que confirmen si es correcto o pertinente.
- ✓ Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno sólo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”.

En la parte superior del folio cada alumno o alumna escribe su nombre, usando un rotulador de un determinado color, que es el mismo que va a utilizar cada vez que le toque escribir a él. Así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

- **Parada de tres minutos**

Cuando el profesor explica para toda la clase, de vez en cuando hace una parada de tres minutos, para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha sido explicado hasta aquel momento. Los equipos piensan tres preguntas sobre el tema en cuestión. Una vez transcurridos estos tres minutos, cada equipo plantea una de las tres preguntas, una por equipo en cada ronda. Si una pregunta –u otra muy parecida– ya ha sido planteada por otro equipo, se hace otra diferente. Cuando ya se han hecho todas las preguntas, el profesor prosigue la explicación hasta que vuelve a hacer una nueva parada de tres minutos.

Variante:

Esta “parada” puede hacerse también en el transcurso, o al final, de otras actividades (visionado de un video, realización de ejercicios prácticos sobre un determinado procedimiento, visita a un museo...).

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

En sucesivas aplicaciones de esta estructura los miembros del equipo se van turnando en el papel de portavoz, para dar a todos la oportunidad de participar de una forma más directa.

- **Lápices al centro**

En la estructura lápices al centro, el profesor da a cada equipo una hoja con tantas preguntas o ejercicios sobre el tema que se trabaja en clase como miembros tiene el equipo de base (generalmente cuatro). Cada alumno se encarga de una pregunta o tarea, lo que implica leerla en voz alta, asegurarse de que todos los compañeros aportan información y expresan su opinión y finalmente comprobar que todos saben y entienden la respuesta consensuada. Se determina el orden de los ejercicios. Cuando un alumno lee en voz alta su pregunta o ejercicio, es el momento de hablar entre todos sobre cómo se hace y cuál es la respuesta correcta. Esta fase de reflexión se indica colocando los lápices en el centro de la mesa: sólo se puede hablar y escuchar, pero no se puede escribir. Cuando todos tienen claro lo que se tiene que hacer o responder en aquel ejercicio, cada uno coge el lápiz y escribe o hace en su cuaderno el ejercicio en cuestión. Durante ese momento no se puede hablar, sólo

escribir. A continuación, se vuelven a colocar los lápices en el centro de la mesa y se procede de la misma manera con otra pregunta o cuestión, esta vez dirigida por otro alumno, y así sucesivamente hasta completar todos los ejercicios.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ En las sucesivas aplicaciones de esta estructura todos los miembros del equipo deben tener la oportunidad de ser el que inicia la ronda, el que “dirige” la realización del primer ejercicio, el cual *siempre* es el primero que debe opinar cómo resolverlo o hacerlo. De esta manera se asegura que todos tengan la oportunidad de opinar sin que lo haya hecho antes algún compañero o compañera.
- ✓ Si el primero de la ronda es un alumno o una alumna con más dificultades de aprendizaje puede recibir alguna ayuda previa (“A ti te tocará “dirigir” este ejercicio en la sesión de mañana: ¿Cómo crees que debe resolverse?” ...), o alguna ayuda en forma de “pista” de algún compañero o compañera de equipo en la misma sesión, nunca “dictándole” directamente lo que debe decir.
- ✓ Después de que un alumno haya leído el ejercicio y haya dicho su opinión, los demás intervienen siguiendo un orden determinado y estricto, evitando en todo momento que alguien se avance y diga (e imponga) lo que hay que hacer.
- ✓ Hay que evitar que alguien imponga su punto de vista. Quizás en un equipo acaben haciendo generalmente lo que opina un determinado miembro, pero siempre después de que todos hayan opinado y hayan tenido la oportunidad de expresar su punto de vista. Los participantes más introvertidos o tímidos deben ser estimulados por sus compañeros y compañeras, o por el maestro o la maestra, para que superen el miedo a participar.
- ✓ Hay que fomentar la discusión, el diálogo, el consenso (interacción simultánea), y evitar la precipitación y las respuestas improvisadas o poco reflexionadas.

No siempre es necesario que haya cuatro ejercicios a realizar. En función del tiempo pueden realizarse tres, dos e incluso un solo ejercicio, pero respetando siempre el orden de intervención y los dos momentos (“lápices al centro” a la hora de hablar; “silencio” a la hora de escribir).

- **El juego de las palabras**

El maestro escribe en la pizarra unas cuantas palabras clave sobre el tema que están trabajado o que ya han acabado de trabajar. Dentro de los equipos de base, cada alumno debe formular una frase con una de esas palabras o bien expresar la idea que se halla detrás de una de ellas. Cuando la escribe, la enseña al resto de sus compañeros, quienes la corrigen, amplían, modifican, etc. hasta hacérsela suya, de todo el equipo.

Las palabras clave pueden ser las mismas para todos los equipos o también puede darse el caso que cada equipo de base tenga una lista propia de palabras clave. Las frases o las ideas elaboradas con las palabras clave de cada equipo se ponen en común y representan una síntesis del tema trabajado.

- **El número**

En el número, el profesor propone una tarea (responder unas preguntas, resolver unos problemas, etc.) a toda la clase. Los alumnos, dentro de su equipo de base, tienen que hacer ese ejercicio asegurándose de que todos sus miembros saben hacerla correctamente. Cada alumno de la clase tiene un número (por ejemplo, el que le corresponda por orden alfabético). En cuanto se agota el tiempo destinado a resolver la tarea, el profesor saca un número al azar de una bolsa en la que hay tantos números como alumnos. El alumno que tiene el número que ha salido tiene que explicar para toda la clase el ejercicio que se ha hecho o, si es oportuno, resolver el ejercicio en la pizarra. Si lo hace correctamente, él –y por extensión su equipo de base– obtiene una recompensa en forma de reconocimiento público y felicitación por parte del profesor y el resto de equipos.

Más que de una estructura –en el sentido que las hemos definido– se trata de una estratagema que, combinada con alguna de las estructuras básicas como “1, 2 4”, “Lápices al centro”, “El Juego de las Palabras”, etc., sirve para promover que los miembros de un mismo equipo se ayuden mutuamente para que todos se responsabilicen a hacer y saber hacer las actividades.

El maestro o la maestra pone una tarea (responder unas preguntas, resolver unos problemas, etc.) a toda la clase. Los participantes, en su equipo de base, deben hacer la tarea, utilizando alguna de las estructuras básicas, y asegurándose al máximo posible que todos sus miembros saben hacerla correctamente.

Cada estudiante de la clase tiene un número (por ejemplo, el que le corresponda por orden alfabético).

Una vez agotado el tiempo destinado a resolver la tarea, el maestro o la maestra extrae un número al azar de una bolsa en la que hay tantos números como alumnos.

El alumno o la alumna que tiene el número que ha salido, debe explicar delante de toda la clase la tarea que han realizado. Si lo hace correctamente, recibe la felicitación (el aplauso) del resto de los equipos y su equipo de base obtiene una recompensa (una «estrella», un punto, etc.) que más adelante se puede intercambiar por algún premio.

En este caso, solo a un estudiante de un solo equipo puede que le toque salir delante de todos. Si hay más tiempo, se puede escoger otro número, para que salga otro estudiante (siempre que forme parte de otro equipo de base).

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ No debe confundirse, en este caso, la recompensa que se ofrece a los alumnos que se han esforzado en realizar bien su trabajo con los premios ofrecidos en el aprendizaje competitivo. El premio lo pueden conseguir todos los alumnos porque

este no depende de que un alumno lo haga mejor que los demás, si no de que todos aprendan a hacerlo bien, y es por ello, por su esfuerzo, por lo que se les premia.

- ✓ No necesariamente debe salir el alumno o la alumna que le toque por azar. El educador o la educadora puede decidir quien va a salir, para dar la oportunidad, a alguien que lo necesite especialmente, para que destaque ante sus compañeros, o bien incluso para poner en evidencia a alguien que va “sobrado” y no ha estado atento, etc. El maestro o la maestra deberán decidir la forma más adecuada para “hacerle un bien” a alguien o “evitarle un daño” injusto.

- **Números iguales juntos-**

Como la estructura El Número, se trata más bien de una “estratagema” o “truco” que puede utilizarse como complemento de una estructura básica para asegurar al máximo la exigencia mutua entre los miembros de un equipo a la hora de hacer y saber hacer unos determinados ejercicios o actividades.

El maestro o la maestra asigna una tarea a los equipos y los miembros de cada equipo deciden (como en la estructura «Lápices al centro») cómo hay que hacerla, la hacen y deben asegurarse de que todos saben hacerla.

Transcurrido el tiempo previsto, el educador o la educadora escoge al azar un número del 1 al 4 entre los cuatro miembros de un equipo de base. Los que tienen este número en cada equipo deben salir ante los demás y realizar la tarea (hacer el problema, responder la pregunta, resolver la cuestión, etc.). Los que lo hacen bien reciben algún tipo de recompensa (un elogio por parte del maestro, el aplauso de todos, un «punto» para su equipo...).

En este caso (a diferencia de la estructura «El número»), un miembro de cada uno de los equipos de base (que están formados por cuatro estudiantes) debe salir delante de todos, y todos los equipos, por consiguiente, tienen la oportunidad de obtener una recompensa.

Crterios para potenciar la participación y la interacción:

Como en la estructura “El Número”, también en este caso no debemos confundir la recompensa que se ofrece a un equipo por haberse esforzado en realizar bien su trabajo con los premios ofrecidos en el aprendizaje competitivo. El premio lo pueden conseguir todos los equipos y, por otra parte, si un alumno o alumna “falla” no necesariamente es responsabilidad de él, sino de todo el equipo, que no ha resuelto correctamente la tarea en cuestión.

- **Uno por todos**

Como las dos estructuras anteriores (El Número y Números Iguales Juntos), esta estructura también es una especie de “estratagema” o “truco” que puede acompañar a una estructura básica para asegurar al máximo que los miembros de un

equipo se exijan mutuamente que todos resuelvas y sepan resolver los ejercicios o las actividades.

Una vez que los estudiantes han terminado la actividad (los ejercicios, los problemas, las preguntas...) que han realizado en equipo –que pueden haber realizado utilizando alguna de las estructuras cooperativas básicas- el profesor o la profesora recoge, al azar, una libreta o cuaderno de ejercicios de un miembro del equipo, lo corrige, y la calificación obtenida es la misma para todos los miembros del equipo (evalúa la producción de *uno* (un alumno) *por todos* (el conjunto del equipo)).

A la hora de evaluar, el profesor o la profesora se fija en el contenido de las respuestas (no en la forma como han sido presentadas en el cuaderno que ha utilizado para evaluar al grupo, el resultado de la cual, en todo caso, se atribuye al “dueño” de la libreta y único responsable de cómo ha “presentado” los distintos ejercicios en su cuaderno).

Esta estructura es especialmente útil cuando los distintos equipos no han realizado las mismas actividades, ya que, en este caso, no sirven ni El Número ni Números Iguales Juntos, puesto que no tiene sentido que salga un alumno o alumna a hacer delante de todo el grupo de clase una actividad que sólo han realizado en su equipo.

- **Mapa conceptual a cuatro bandas-**

Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual o un esquema que resuma todo lo que se ha trabajado en clase sobre el tema en cuestión.

El maestro o la maestra guiará a los estudiantes a la hora de decidir entre todos qué apartados deberán incluirse en el mapa o esquema.

Dentro de cada equipo de base se repartirán las distintas partes del mapa o esquema entre los componentes del equipo, de modo que cada estudiante deberá traer pensado de su casa (o hará en clase de forma individual o por parejas) la parte que le ha tocado.

Después pondrán en común la parte que ha preparado cada uno, repasarán la coherencia del mapa o del esquema que resulte y, si es necesario, lo retocarán antes de darlo por bueno y hacer una copia para cada uno, que le servirá como material de estudio.

Variante:

Si el tema lo permite, cada equipo puede hacer un resumen –en forma de mapa conceptual o de esquema– de una parte del tema que se ha trabajado en clase.

Dentro de cada equipo, se repartirán luego la parte que les ha tocado a ellos

haciendo (cada uno, o por parejas) una subparte de la parte del tema que deben hacer en equipo.

Más tarde, cada equipo de base expone al resto de la clase “su” mapa conceptual. La suma de los mapas conceptuales de todos los equipos de base representa una síntesis final de todo el tema estudiado.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ En esta estructura, el maestro o la maestra deberá cuidar especialmente que todos los miembros de los equipos participan de forma equitativa. Es muy posible que un miembro de un equipo –temeroso de que los demás, o alguno de sus compañeros o compañeras, no lo hagan bien- quiera acaparar la tarea y hacerlo todo él, o que se haga como él considera que debe hacerse.
- ✓ El maestro o la maestra deberá asegurarse de que a cada miembro del equipo le corresponde una tarea ajustada a sus competencias y habilidades. Si hay algún miembro del equipo con dificultades de aprendizaje más importantes podría hacer su parte de la tarea, en pareja, juntamente con algún compañero o compañera del equipo.

- **Los cuatro sabios**

Se trata de una simplificación de la técnica del Rompecabezas, que describiremos más adelante.

El maestro o la maestra selecciona cuatro participantes del grupo que dominen un determinado tema, habilidad o procedimiento (que sean “sabios” en una determinada cosa). Se les pide que se preparen bien, puesto que deberán enseñar lo que saben a sus compañeros y compañeras de todo el grupo.

Un día se organiza una sesión, durante la cual los alumnos y las alumnas (excepto los que ejercen el papel de “sabio”) estarán distribuidos en equipos esporádicos de cuatro miembros cada uno.

En la primera fase de la sesión cada miembro de cada equipo deberá acudir a uno de los “4 sabios” para que, juntamente con los componentes de los otros equipos que han acudido al mismo “sabio”, éste les explique o les enseñe lo que sabe.

Después, en la segunda fase de la sesión, cada alumno regresa a su equipo de origen, i cada uno deberá explicar o enseñar al resto de sus compañeros o compañeras del equipo lo que los respectivos “sabios” les han enseñado. De esta manera, en cada equipo de base se intercambian lo que cada uno, por separado, ha aprendido del “sabio” correspondiente.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ En sucesivas aplicaciones de esta estructura todos los alumnos y las alumnas que constituyen el grupo clase deberán tener la oportunidad (siempre que sea posible) de ejercer el papel de “sabios”. Si nos lo proponemos, podemos encontrar, para cada miembro del grupo, algo en lo que éste sea especialmente hábil que, con la debida preparación previa, sea capaz de enseñar y transmitir al resto de sus compañeros y compañeras.
- ✓ Tanto en los “equipos de expertos” –en los cuales el “sabio” transmite sus conocimientos y habilidades a los miembros de los distintos equipos que han acudido a él- como en los “equipos esporádicos” que se han formado para esta sesión –en los cuales cada uno comunica a sus compañeros o compañeras lo que ha aprendido del “sabio”- el educador o la educadora deberá velar para que la interacción entre los participantes se lleve a cabo lo más correctamente posible.

- **El Saco de Dudas**

Cada componente del equipo escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto de su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. Si alguien sabe responderla, el alumno o la alumna que la tenía anota la respuesta en su cuaderno. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al maestro o a la maestra que la coloca dentro del “saco de dudas” del grupo clase.

En la segunda parte de la sesión, el maestro o la maestra sacan una duda del “saco de dudas” y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el maestro o la maestra.

Esta estructura es especialmente útil para poner de relieve la interacción (en este caso, en forma de solidaridad o ayuda mutua) que debe haber en todo el grupo de clase, no sólo dentro de un mismo equipo, puesto que los distintos equipos se ayudan a la hora de resolver las dudas que un equipo en concreto no ha sabido resolver.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

En la utilización de esta estructura, el maestro o la maestra deberá cuidar de una forma especial que los alumnos o las alumnas menos hábiles a la hora de comunicarse por escrito dispongan de la ayuda o el apoyo necesario, por parte de algún compañero o compañera de equipo, o del propio maestro.

- **Cadena de Preguntas-**

Se trata de una estructura apta para repasar el tema o los temas trabajados hasta el momento y preparar el examen o simplemente para hacer una evaluación formativa y comprobar hasta qué punto se han conseguido los objetivos previstos, y

rectificar o ajustar, si es preciso, la programación.

Durante tres minutos aproximadamente cada equipo piensa una pregunta sobre el tema o los temas estudiados hasta el momento, que planteará al equipo que se encuentra a su lado, siguiendo un orden determinado (por ejemplo, la dirección de las agujas del reloj). Se trata de preguntas fundamentales (que consideren que podrían salir en un examen) sobre cuestiones trabajadas en la clase, pensadas para ayudar al resto de equipos. Pasados los tres minutos, el portavoz de un equipo plantea la pregunta al equipo siguiente, el cual la responde, y, seguidamente, el portavoz de este equipo hace una pregunta al equipo que viene a continuación, y así sucesivamente hasta que el último equipo hace la pregunta al primer equipo que ha intervenido, al que ha empezado la “cadena de preguntas”.

Cada equipo tiene dos portavoces: uno para hacer la pregunta que han pensado entre todos y otro para dar la respuesta que han pensado entre todos.

Si una pregunta ya ha sido planteada con anterioridad, no se puede repetir y se salta el equipo que la había planteado.

Acabada la primera ronda, se dejan tres minutos más para pensar nuevas preguntas, pasados los cuales se iniciará una nueva cadena, pero en dirección contraria: cada equipo hace la pregunta al equipo que en la primera ronda les había hecho la pregunta a ellos.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ Para asegurar la participación de todos, los portavoces del equipo (el que hace la pregunta a otro equipo y el que responde la pregunta que han planteado a su equipo) cambian a cada ronda.
- ✓ Debe asegurarse que los participantes con más dificultades a la hora de comunicarse oralmente –que también deberán ejercer el rol de portavoces- dispongan del apoyo adecuado por parte de algún compañero o compañera del equipo.

- **Mejor entre todos**

Siempre que la naturaleza de la actividad o tarea que se está realizando lo permita, es muy aconsejable que –para resaltar la eficacia del trabajo en equipo y demostrar que genera más y mejores ideas que el trabajo individual- se puede operar de la siguiente forma:

Primero, individualmente, cada miembro de un equipo responde la cuestión que el maestro o la maestra les ha planteado.

Al cabo del tiempo estipulado, en segundo lugar, los miembros de un mismo equipo ponen en común lo que ha contestado cada uno y completan, a partir de ahí, la

respuesta inicial que cada uno había aportado.

Finalmente, transcurrido el tiempo que se haya determinado, el portavoz de cada equipo comunica su respuesta al resto del grupo, y cada equipo va completando –modificando, mejorando...- su respuesta a partir de las aportaciones de los otros equipos.

De esta manera se pone de manifiesto –como debe de recalcar el maestro o la maestra cada vez que se aplica esta estructura, al final de la misma- que entre todos conseguimos mejores respuestas o realizaciones.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ Hay que evitar que algún participante, confiado que los demás compañeros o compañeras de equipo ya le dirán sus respuestas, no se esfuerce a responder, en el primer paso, todo lo que él pueda aportar sobre la cuestión o la tarea planteada. Por lo tanto, el educador o la educadora deberá de velar para conseguir la máxima participación de todos.

- **Estructuras cooperativas derivadas**

En esta categoría hemos incluido unas cuantas estructuras que algunos maestros o maestras o algunos profesores o profesoras han adaptado (generalmente a partir de alguna o algunas de las estructuras básicas), o han creado, para que se ajusten mejor a las características y al grado de madurez y desarrollo de sus alumnos y alumnas (educación infantil, primaria o secundaria obligatoria). Estas estructuras, por supuesto, para que sean cooperativas, deben conducir a que los participantes interactúen más entre si y participen de forma equitativa en las actividades estructuradas de esta manera.

- **Folio Giratorio por parejas**

Se trata de una adaptación, como su nombre indica, del Folio Giratorio, pensada para evitar en lo posible la “espera impaciente” de algún miembro del equipo que hasta que no le toca de nuevo el turno a él no puede “estarse quieto” e incluso se levanta o molesta a los demás equipos... Con esta adaptación, todos los miembros del equipo están “ocupados”, sin “esperas”, durante la realización de la actividad.

Dentro de un equipo, por parejas, inician la actividad en un “folio giratorio” (una redacción que la otra pareja deberá continuar, pensar un problema o plantear una pregunta que la otra pareja deberá resolver o responder...).

Después de un tiempo determinado (por ejemplo, tres minutos, depende de la naturaleza de la actividad y de la edad de los niños) las dos parejas se intercambian el “folio giratorio” y cada una debe continuar la actividad (seguir la redacción, resolver el problema o responder la pregunta...), después de corregir formalmente (ortografía, sintaxis...) la parte del folio escrita por la otra pareja. Y así sucesivamente el folio va

“girando” de una pareja a otra dentro de un mismo equipo. Las parejas se van turnando a la hora de escribir en el “folio giratorio”, y mientras uno escribe el otro está atento a cómo lo hace para asegurarse que lo hace correctamente.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- ✓ En sucesivas aplicaciones de esta estructura la composición de las parejas puede variar.
- ✓ Antes de escribir algo, la pareja se pone de acuerdo sobre el contenido de lo que van a escribir y sobre la forma.
- ✓ Mientras uno escribe, su compañero de pareja debe de estar pendiente de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Cada pareja, por una parte, y todo el equipo, por otra parte –no cada uno sólo de lo que el ha escrito– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”.
- ✓ Cada alumno puede escribir la parte que le corresponde con un rotulador de un determinado color (el mismo que ha utilizado para escribir en la parte superior del folio su nombre) y así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

- **Palabras Compartidas (Educación Infantil)**

Se trata de una adaptación para alumnos más pequeños (educación infantil) a partir de las estructuras el Folio Giratorio y el Juego de las Palabras.

Cada niño o niña del equipo escribe una palabra, siguiendo las indicaciones de la maestra (por ejemplo, listas de palabras, de nombres propios, etc.). Por orden, cada niño o niña enseña a los demás “su” palabra y éstos la rectifican, completan, corrigen, etc. Al final, se consigue una lista de palabras confeccionada con la aportación de todos los miembros del equipo.

- **Palabra y dibujo-**

Se trata de una estructura pensada para el Parvulario, pero puede adaptarse para niños y niñas mayores.

La maestra, reunida con un equipo, les explica que van a hacer un dibujo entre todos los miembros del equipo (por ejemplo, una figura humana) e inicia la actividad nombrando y escribiendo una parte del dibujo que se quiere realizar (por ejemplo, “cabeza”). Un niño del equipo –el primero que interviene en la actividad- debe leer la palabra y, a continuación, dibujarla. Los demás miembros del equipo, le van corrigiendo y ayudando. A continuación, el mismo niño nombra y escribe otra parte del dibujo (por ejemplo, “ojos”, con la ayuda, si es necesaria, de sus compañeros). Seguidamente, otro niño lee la palabra escrita por su compañero, y dibuja la parte correspondiente. Y así sucesivamente hasta que se ha completado el dibujo.

Debe incentivarse que los demás miembros del equipo, mientras su compañero hace su tarea (leer, escribir, dibujar) interactúen con él indicándole como debe hacerlo (“No, los brazos no salen de la cabeza, sino del tronco” ...).

- **El Álbum de Cromos-**

Se trata de una adaptación del Juego de las Palabras.

Después de haber trabajado durante unos días sobre algún tema (en forma de centro de interés o de proyecto) el maestro o la maestra invita a cada alumno o alumna, en su equipo, que haga en una cuartilla un dibujo o escriba un pequeño texto (palabras sueltas, o alguna frase), o ambas cosas a la vez (dibujo y texto), sobre algo que más les ha gustado o llamado la atención del tema que han trabajado en el centro de interés o en el proyecto.

En cada equipo, cada niño o niña enseña a sus compañeros y compañeras su cuartilla, su “cromo”, y éstos opinan sobre el mismo, dicen si está bien o, si es necesario, le ayudan a cambiar algo, corregirlo o ampliarlo. Seguidamente pegan el “cromo” en el “álbum”, que puede tener forma de mural.

Finalmente, cada equipo enseña su mural a toda la clase, y el portavoz del equipo explica al resto de niños y niñas de los demás equipos los “cromos” elaborados por su equipo.

- **La sustancia**

Se trata de una estructura apropiada para determinar las ideas principales –lo que es sustancial- de un texto o tema. El profesor invita a cada alumno del equipo base a escribir una frase relativa a las ideas principales de un texto o tema. Acto seguido, la frase se enseña al resto de compañeros de equipo y entre todos discuten si está bien o no, la corrigen o la matizan, etc. Si no es correcta o consideran que no se corresponde a las ideas principales, la dejan al margen. El proceso se repite con todas las frases-resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Deben producirse tantas rondas como sea necesario hasta que se expresen todas las ideas que ellos consideren ser las más relevantes o sustanciales.

Una vez que se obtienen todas las frases que se consideren correctas, se ordenan de forma lógica y cada uno las copia en su libreta. Así, todos tienen un resumen de las ideas principales de un texto o del tema trabajado. De todas maneras, cuando cada alumno se disponga a hacer el resumen final en su libreta, no es necesario que se limite a copiar literalmente las frases elaboradas previamente, sino que puede introducir los cambios o las frases que crea pertinentes.

Técnicas cooperativas

- **Rompecabezas**

- ✓ Dividimos la clase en equipos heterogéneos de 4 o 5 miembros cada uno.
- ✓ El material que constituye el objeto de estudio se fracciona en tantas partes como tenga el equipo, de manera que cada uno de sus miembros reciba un fragmento diferente de la información del tema que, en su conjunto, están estudiando todos los equipos. Esa información diferente que no se ha puesto a disposición de los otros compañeros sirve para que cada uno pueda preparar su propio subtema.
- ✓ Cada miembro del equipo prepara su parte a partir de la información que le facilita el profesor o de la que él ha podido buscar.

Después, con los integrantes de los otros equipos que han estudiado el mismo subtema, forma un grupo de expertos, en el cual intercambian información, profundizan en los conceptos clave, construyen esquemas y mapas conceptuales, clarifican las dudas planteadas, etc. Podría decirse que se convierten en expertos en su sección del trabajo. A continuación, cada uno de ellos vuelve a su equipo de origen y se responsabiliza de explicar al grupo la parte que ha preparado.

- **Equipos de Ayuda Mutua, inspirados en la técnica TAI ("Team Assisted Individualization")-**

Esta técnica combina la enseñanza individualizada con el trabajo en equipo para enseñar los contenidos básicos de matemáticas (la suma, la resta, la multiplicación, la división, la numeración, los decimales, las fracciones, los problemas, la estadística y el álgebra). Los alumnos trabajan juntos, en equipos heterogéneos para ayudarse unos a otros, para controlarse los exámenes y los deberes y para revisar las puntuaciones del equipo, pero cada uno siguiendo unos materiales ajustados al nivel de habilidad en matemáticas de cada uno (Putnam, 1993).

En esta técnica no hay ningún tipo de competición, ni intergrupala, ni, por supuesto, interindividual. Su principal característica radica en que combina el aprendizaje cooperativo con la instrucción individualizada: todos los alumnos trabajan sobre lo mismo, pero cada uno de ellos siguiendo un programa específico. Es decir, la tarea de aprendizaje común se estructura en programas individualizados o, mejor dicho, personalizados para cada miembro del equipo, es decir, ajustados a las características y necesidades de cada uno.

En estos equipos los alumnos se responsabilizan de ayudarse unos a otros a alcanzar los objetivos personales de cada miembro del equipo:

Se pretende respetar, con ello, el ritmo y el nivel de aprendizaje de cada alumno sin renunciar a los beneficios del trabajo en grupo.

Esta estructura de la actividad combina los *Planes de Trabajo Personalizados* (ajustados al nivel de competencias de cada estudiante) con los *Planes de Equipo*: cada estudiante trabaja a tenor de lo que se estipula en su *Plan de Trabajo Personalizado*, pero ayudándose unos a otros, como un equipo, de acuerdo con lo que consta en los

sucesivos *Planes de Equipo*, y así aprenden a trabajar en equipo. Para alcanzar los objetivos en su totalidad, los miembros de un equipo deben progresar en ambos aprendizajes: en el que hace referencia a los contenidos de las distintas áreas del currículum tal como se estipulan en los *Planes de Trabajo Personalizados* de cada uno, y en el que hace referencia al contenido trabajo en equipo, tal como se estipula en el correspondiente *Plan del Equipo*.

En síntesis, la secuencia a seguir en la aplicación de esta estructura puede ser la siguiente:

- ✓ Se divide el grupo clase en un determinado número de *Equipos de Base*.
- ✓ Se concreta para cada alumno su *Plan de Trabajo Personalizado*, en el cual consten los objetivos que debe alcanzar a lo largo de la secuencia didáctica y las actividades que debe realizar
- ✓ Todos trabajan sobre los mismos contenidos, pero no necesariamente con los mismos objetivos ni las mismas actividades.
- ✓ Cada alumno se responsabiliza de llevar a cabo su Plan de Trabajo y se compromete a ayudar a sus compañeros a llevar a cabo el suyo propio.
- ✓ Simultáneamente, cada equipo elabora -para un periodo determinado- su propio *Plan de Equipo*, con los objetivos que se proponen y los compromisos que contraen para mejorar su funcionamiento como equipo.
- ✓ Si además de conseguir los objetivos de aprendizaje personales, consiguen mejorar como equipo, cada alumno obtiene una “recompensa” (unos puntos adicionales en su calificación final).

La plantilla de la Figura 32 permite indicar los objetivos de la Unidad Didáctica, y priorizar o indicar cuáles son los fundamentales. Para algunos profesores estos objetivos fundamentales indican el mínimo que los alumnos deben saber y saber hacer al final de la Unidad Didáctica para poder aprobar. Los demás objetivos, si los alcanzan, les permitirán obtener mejor calificación (notable, excelente).

Estos objetivos fundamentales no es necesario que sean los mismos para todos los alumnos. La personalización se consigue a base de priorizar unos determinados objetivos en detrimento de otros, o redactando objetivos específicos para algún alumno determinado. En las columnas de la derecha el alumno hace una autoevaluación al inicio de la Unidad Didáctica con una clave numérica (0 = No lo sé; 1 = Lo sé un poco; 2 = Lo sé bastante bien; 3 = Lo sé muy bien), y otra al final de la Unidad Didáctica. Sumando lo que ha indicado a cada objetivo le permite “cuantificar” de alguna manera lo que sabía al inicio de la unidad, lo que sabe al final, y la diferencia entre ambas sumas le indica de alguna manera la “cantidad” de lo que ha aprendido.

En la plantilla de la misma figura 32, en la parte inferior, cada alumno o alumna hace constar el nombre de todos los componentes de su equipo, con el “total” de la autoevaluación inicial de cada uno, y el “total” del equipo. Al final de la UD, hacen constar el “total” conseguido por cada miembro del equipo en la autoevaluación final, y el “total” de todo el equipo. De esta manera, pueden visualizar claramente el progreso con seguido por cada estudiante y por todo el equipo, y así poder constatar hasta qué punto –y en qué grado- han conseguido el primer objetivo del equipo: que todos sus miembros progresen en su aprendizaje.

PLAN DE TRABAJO PERSONALIZADO: OBJETIVOS			
Nombre:		Grupo:	Equipo:
Área:		Período:	
Unidad Didáctica:			
0 = No lo sé 1 = Lo sé un poco 2 = Lo sé bastante bien 3 = Lo sé muy bien		AL INICIO DE LA U.D.	AL FINAL DE LA U.D.
Objetivos más importantes		Valoración final del profesorado	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
TOTAL			
Nombre del Equipo:			
Nombre	Evaluación inicial	Evaluación final	
TOTAL			

Figura 32

- **Grupos de Investigación (GI)**

- ✓ Elección y distribución de subtemas: los alumnos escogen, según sus aptitudes o intereses, subtemas específicos de un tema o problema general, normalmente planteado por el profesor en función de la programación.
- ✓ Constitución de los equipos dentro de la clase: deben ser el máximo de heterogéneos posible. El número ideal de componentes oscila entre 3 y 5.
- ✓ Planificación del estudio del subtema: los estudiantes de cada equipo y el profesor planifican los objetivos concretos que se proponen y los procedimientos que se utilizarán para conseguirlos. Al mismo tiempo se reparten las tareas a realizar (buscar la información, sistematizarla, resumirla, esquematizarla, etc.)
- ✓ Desarrollo del plan: los alumnos desarrollan el plan escrito. El profesor sigue el progreso de cada equipo y les ofrece ayuda.
- ✓ Análisis y síntesis: los alumnos analizan y evalúan la información obtenida. La resumen para poder presentarla al resto de la clase.
- ✓ Presentación del trabajo: después de exponer el subtema a toda la clase, se plantean preguntas y se responde a las posibles preguntas, dudas o

ampliaciones de información que puedan surgir. Evaluación: el profesor y sus alumnos realizan conjuntamente la evaluación del trabajo en equipo y de la exposición. Puede completarse con una evaluación individual.

La técnica TGT (“Teams - Games Tournaments”)-

La técnica TGT fue ideada por De Vries y Edwards el año 1974, y Johnson, Johnson y Holubec (1999, pág. 33-36) la describen de la siguiente manera:

- ✓ Se forman *equipos de base*, heterogéneos por lo que se refiere al nivel de rendimiento de sus miembros, y el profesor les indica que su objetivo es asegurarse que todos los miembros del equipo se aprendan el material asignado.
- ✓ Los miembros del equipo estudian juntos este material, y una vez aprendido empieza el torneo, con las reglas del juego bien especificadas. Para este torneo, el docente utiliza un juego de fichas con una pregunta cada una y una hoja con las respuestas correctas.
- ✓ Cada alumno juega en grupos de tres, con dos compañeros de otros equipos que tengan un rendimiento similar al suyo, según los resultados de la última prueba que se hizo en la clase.
- ✓ El profesor entrega a cada equipo un juego de fichas con las preguntas sobre los contenidos estudiados hasta el momento en los equipos cooperativos.
- ✓ Los alumnos de cada trío cogen, uno tras de otro, una ficha del montón (que está boca abajo), lee la pregunta y la responde. Si la respuesta es correcta, se queda la ficha. Si es incorrecta, devuelve la ficha debajo del montón.
- ✓ Los otros dos alumnos pueden refutar la respuesta del primero (empezando por el que está a la derecha de éste) si creen que la respuesta que ha dado no es correcta. Si el que refuta acierta la respuesta, se queda la ficha. Si no la acierta, debe poner una de las fichas que ya ha ganado (si tiene alguna) debajo del montón.
- ✓ El juego finaliza cuando se acaban todas las fichas. El miembro del trío que, al final del juego, tiene más fichas gana la partida y obtiene 6 puntos para su equipo; el que queda segundo, obtiene 4 puntos; y el que queda tercero, 2 puntos. Si empatan los tres, 4 puntos cada uno. Si empatan los dos primeros, 5 cada uno, y 2 el tercero. Si empatan los dos últimos, se quedan 3 puntos cada uno y 6 puntos el primero.
- ✓ Los puntos que ha obtenido cada integrante del trío se suman a los que han obtenido sus compañeros de equipo de base que formaban parte de otros tríos. El equipo que ha obtenido más puntos es el que gana.

En la figura 36 se pueden ver las reglas de este juego. Nótese que, en este juego, todos los miembros de cada equipo de base tienen la misma oportunidad de aportar la misma cantidad de puntos para su equipo, porque todos compiten con miembros de otros equipos de una capacidad similar. Incluso puede darse el caso de que, en un equipo de base, los miembros con menor capacidad aporten más puntos para su equipo, porque han “ganado” su partida, que los de más capacidad, los cuales pueden haber “perdido” su partida.

Reglas del juego TGT

- A. Para comenzar el juego, el docente debe mezclar las fichas y colocar el mazo boca a bajo sobre la mesa. Los turnos para jugar siguen el sentido de las agujas del reloj.
- B. Para jugar, cada alumno toma la primera ficha del mazo, lee la pregunta en voz alta y la contesta de una de las siguientes dos maneras:
- Dice que no sabe la respuesta y pregunta si otro jugador quiere responderla. Si nadie quiere contestarla, la ficha se coloca en el último lugar del mazo. Si algún jugador la responde, sigue el procedimiento que se explica más abajo.
- Responde la pregunta y consulta si alguien quiere refutar su respuesta. El jugador que está inmediatamente a su derecha tiene la primera oportunidad de refutarla. Si no lo hace, el que está a la derecha de éste puede refutar la respuesta.
- Si no hay ninguna refutación, otro jugador debe verificar la respuesta.
 - Si la respuesta es correcta, el jugador conserva la ficha.
 - Si la respuesta es incorrecta, el jugador debe colocar la ficha debajo el mazo.
 - Si hay una refutación y el que la plantea decide no contestar, se verifica la respuesta. Si la respuesta original es errónea, el jugador debe colocar la ficha debajo del montón.
 - Si hay una refutación y el que la plantea da una respuesta, ésta es verificada:
 - Si el que refuta acierta, se queda con la ficha.
 - Si el que refuta no acierta y la respuesta original es correcta, el que la refutó debe colocar una de las fichas que ya ganó (si es que la tiene) debajo del mazo.
 - Si ambas respuestas son erróneas, la ficha se coloca debajo del mazo
- C. El juego concluye cuando ya no quedan fichas en la pila. El jugador que tiene más fichas es el ganador.

Figura 36 (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, pág. 36)

- **Coop-Coop**

Esta técnica, sin embargo, con las debidas adaptaciones, puede aplicarse en otras etapas educativas y puede contribuir a intensificar el protagonismo del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Consiste en formar grupos de trabajo cooperativos que permiten al alumnado investigar sobre cada tema propuesto, profundizando en los aspectos esenciales, para compartir este nuevo conocimiento con sus compañeros.

A partir de lo que dicen José Manuel Serrano y María Teresa Calvo (1994) sobre los diez pasos que hay que seguir para aplicar correctamente esta técnica con alumnos universitarios, podemos concretar el procedimiento para aplicarla en la ESO –e, incluso, en el ciclo superior de Educación Primaria- de la siguiente manera:

Fase 1: Diálogo centrado en los alumnos

Se anima a todo el grupo clase a descubrir y expresar sus intereses sobre el tema a estudiar, a través de lecturas o experiencias. El objetivo de la discusión consiste en aumentar la implicación de los alumnos en el aprendizaje, estimulando su curiosidad, sin conducirlos hacia ningún tópico preestablecido. Se trata de llegar a establecer qué aspectos quieren aprender y experimentar acerca del tema a estudiar. Debe dedicarse a esta fase el tiempo necesario para garantizar el interés de todos por el tema y evitar la desmotivación desde el principio. Al final de esta fase deben quedar bien definidos los distintos aspectos o subtemas del tema a estudiar que el grupo clase quiere profundizar.

Fase 2: Selección y desarrollo de los equipos de trabajo

Se crean equipos heterogéneos en sexo, cultura, rendimiento, de 4-5 miembros y se favorece con dinámicas de grupo la confianza y las habilidades necesarias para empezar la tarea.

Fase 3: Actividades para la formación de los grupos

Este paso se debe tener en cuenta sólo cuando los alumnos no se conocen entre si. Se trata de llevar a cabo distintas actividades que permitan a los alumnos conocerse entre si y relacionarse (en la línea de lo que hemos explicado en el Ámbito de Intervención A), antes de formar los equipos de trabajo propiamente dichos.

Fase 4: Seleccionar el tema del equipo

Cada equipo elige el aspecto del tema que le resulta de mayor interés, como resultado de la discusión inicial, para investigar sobre el mismo y profundizar en su estudio. En este momento, se recuerda a los equipos cuáles son los temas más preferidos por toda la clase y se les sugiere que su trabajo será más útil –y ellos serán más “cooperativos”- si eligen un tema que interese a todo el mundo o a un buen número de compañeros (por tanto, si escogen un tema de los que han sido más valorados en la fase 1).

Fase 5: Selección del subtema (trabajo individual)

Dentro de cada equipo se distribuyen las tareas entre sus miembros. Las tareas pueden solaparse, así que los alumnos deberán compartir información y materiales, pero garantizando la contribución única e individual de cada uno al trabajo conjunto.

Fase 6: Preparación del subtema

Se trabaja individualmente, cada cual en la parte del tema de la que se ha responsabilizado. La preparación del trabajo puede implicar tareas de biblioteca, trabajo de campo, experimentos, entrevistas, proyectos artísticos o literarios.

Fase 7: Presentación del subtema

Cada alumno presenta su trabajo al resto de compañeros de equipo, de manera formal. Esto significa que todos tienen un tiempo asignado para exponer sus conclusiones ante los demás. Esta presentación debe garantizar que todos los miembros del equipo comprenden y asimilan los distintos aspectos del tema estudiado. Se discute entre ellos como en un panel de expertos. Los alumnos juntan “las piezas del puzzle” de su trabajo para que tengan coherencia para la presentación final del subtema estudiado ante toda la clase.

Fase 8: Preparación de la exposición de equipo

Se sintetizan los subapartados y se elige la forma de exposición: *debate, dramatización, mural, demostración, exposición magistral, etc.* Se debe animar a utilizar todo tipo de formato y recursos audiovisuales.

Fase 9: Exposiciones de los equipos

Cada equipo debe responsabilizarse de la gestión del tiempo, espacios y recursos utilizados durante la exposición de su trabajo. Es conveniente que un miembro de cada equipo se encargue de controlar el tiempo de exposición, pues es lo más difícil de gestionar. Cada equipo debe incluir un cuestionario para comentarios y valoraciones a contestar por el resto de la clase.

Fase 10: Evaluación

Se realiza una triple evaluación del trabajo realizado: a) el grupo-clase evalúa cada una de las exposiciones de equipo; b) cada equipo evalúa las contribuciones individuales de sus miembros; c) el profesorado evalúa un resumen o presentación individual de cada alumno. Se sigue un formato de evaluación formal para realizarla entre profesorado y alumnado, haciendo referencia a los puntos fuertes y débiles de cada exposición.

• **Equipos paralelos**

Esta técnica nos permite, por un lado, la participación de todos y, por otro, la elección por consenso y a través de la argumentación y el razonamiento. También nos ayuda a organizar y sistematizar una forma de trabajar.

Para la aplicación de esta técnica necesitamos dos prácticas o ejercicios y el material necesario para llevarlas a cabo.

Cada equipo estará formado por unos 4 alumnos/as. Organizaremos los equipos dentro de la clase de modo que el número total de equipos sea par (por ejemplo, 6 equipos). Los equipos de origen los identificamos con números (1, 2, 3...) y

las dos prácticas mediante letras mayúsculas (A, B). Se asigna la Práctica “A” a los equipos impares y la práctica “B”, a los pares, de modo que los equipos 1, 3 y 5 desarrollan la práctica A y los equipos 2, 4 y 6 desarrollan la práctica B.

El desarrollo de la técnica lo realizamos a través de tres momentos:

Momento 1: Trabajo de especialización en grupo (el profesor da y presenta las herramientas de trabajo, primero con los grupos impares para la realización de la práctica A, y después con los pares, para la B) (Tabla 9). Los grupos impares se entrenan y especializan en la realización de la práctica A mientras los pares hacen lo propio con la B.

Equipos Iniciales	Práctica
1,3,5	A
2,4,6	B

Tabla 9

Momento 2: Trabajo en subequipos (Cada equipo se divide en 2 subequipos que denominaremos con el nombre del grupo y la letra minúscula de la práctica que realizan –a o a’; b o b’-; es decir, el equipo 1 que realiza la práctica A estará formado por las personas del equipo (1a) y del equipo (1a’) (Tabla 10).

Equipo/Práctica	Subequipos
1A	1a
	1a’
2B	2b
	2b’

Tabla 10

Desharemos los primeros equipos de trabajo especializados en una de las dos prácticas y crearemos nuevos equipos de trabajo mixtos juntando subequipos pares con impares. Esto nos permitirá distribuir los equipos de trabajo de origen por parejas correlativas impar – par (1a, 2b) (1a’,2b’) conformando los equipos paralelos (Tabla 11). Cada equipo paralelo forma una unidad de trabajo.

Equipos Iniciales		Equipos Paralelos	
1A	1a	12	1a
	1a'		2b
2B	2b	1'2'	1a'
	2b'		2b'

Tabla 11

Tutorizaciones: una vez formados los equipos paralelos es el momento que unos miembros expliquen a los otros la práctica que han realizado. Primero los subgrupos impares a los pares, y después los subgrupos pares a los impares.

Momento 3: Trabajo de consolidación en el grupo de origen. Deshacemos los equipos paralelos y volvemos a formar los equipos iniciales. Trabajando nuevamente los grupos 1, 2, 3... comparten aquello que han aprendido en los grupos paralelos y confrontan sus aprendizajes. Es el momento para consolidar el aprendizaje de la práctica en la que han sido tutorizados por sus compañeros respectivos de los equipos paralelos. De esta forma los equipos impares acaban ampliando su aprendizaje a la práctica B mientras los pares hacen lo propio con la A.

La Evaluación se puede realizar de forma mixta:

Evaluación individual: (50% nota) [realización de práctica o valoración del cuaderno]

Evaluación grupal: (50% nota) [realización de una de las dos prácticas/ entrevista profesor - grupo]

Esta técnica nos permite aumentar el rendimiento académico, reducir las conductas competitivas, aumentar la autoestima y ver a los compañeros como fuente de aprendizaje. También favorece la empatía.

- **Opiniones enfrentadas**

Esta técnica de trabajo grupal es adecuada para enseñar las habilidades y estrategias básicas del debate y la discusión argumentativa en público. Por esto ha sido descrita en el ámbito de intervención A. Sin embargo, también puede utilizarse para estudiar los temas de estudio de las distintas asignaturas, promoviendo debates sobre los mismos. (Véase su descripción en el apartado 1.1.4).

- **Planes y diarios de equipo**

En la figura 32 hay un ejemplo de plan de trabajo de equipo, aunque cada profesor puede crear el suyo según sus necesidades. Hay que tener en cuenta que es un elemento para ayudar a planificar el trabajo de equipo en los proyectos, delimitar los roles y puede servir como base para evaluar a posteriori el trabajo realizado.

Las bitácoras o diarios de equipo sirven para registrar el trabajo que se realiza en las diferentes sesiones. Los alumnos son los responsables de este documento (puede haber un rol encargado para ello). Es una herramienta útil para el

procesamiento grupal, parte primordial dentro de los elementos del Aprendizaje Cooperativo.

A continuación tienes algunos ejemplos.



Guión para reunión de grupo base

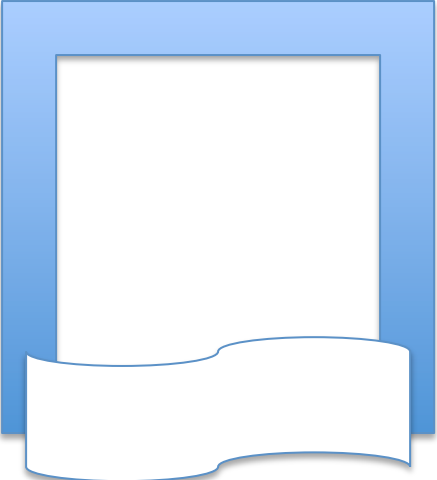
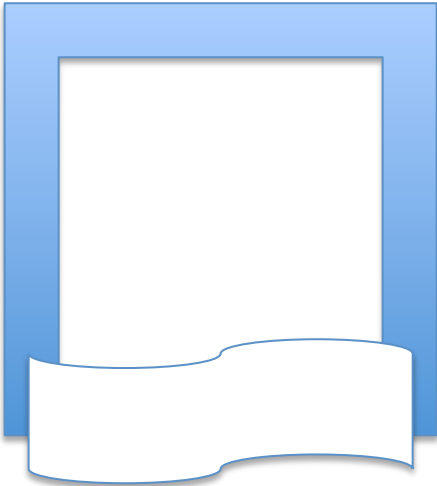
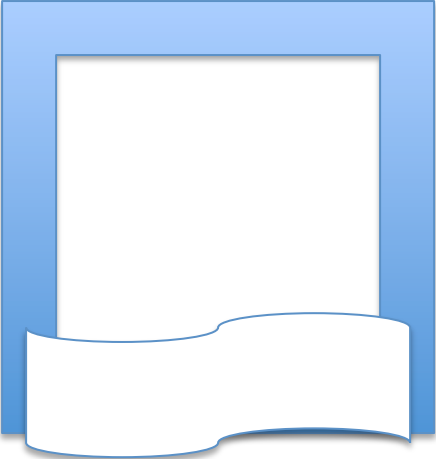
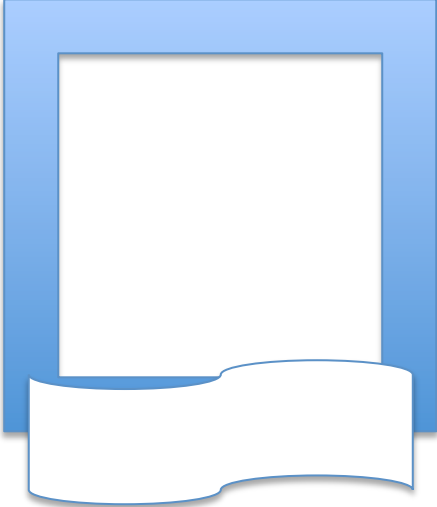
1. Saludarse: "¿Cómo están hoy?" "¿Estamos preparados para este período de clase?"
2. Comprobar que los integrantes han hecho la tarea: "¿Hay algo que no entendiste?" "¿hiciste la tarea?"
3. Repasar lo que los integrantes han hecho, compartir algo, recursos, webs interesantes...
4. Conocerse mejor: "¿qué te gusta de ti mismo?" "¿qué es lo mejor que te ha sucedido esta semana?"

Dimensiones del aprendizaje cooperativo



Suárez, Cristóbal (2010)

Nosotros somos...



Objetivos	Juan	Pepe	María	Lola															
TOTAL																			

(0= No lo he hecho; 1= Lo he hecho; 2= Más allá del deber)

35					
30					
25					
20					
15					
10					
5					
	1	2	3	4	5

Bitácora emocional



CENTRO EDUCATIVO
SAN ANTONIO MARÍA CLARET

*Nombre del
equipo:* _____



Bitácora de proyectos



CENTRO EDUCATIVO
SAN ANTONIO MARÍA CLARET

*Nombre del
equipo:* _____



Bitácora emocional

Fecha: _____



CENTRO EDUCATIVO
SAN ANTONIO MARÍA CLARET





<p><i>¿Cómo te has sentido hoy? palabra:</i></p> <p>_____:</p> <p>_____:</p> <p>_____:</p> <p>_____:</p> <p><i>Dibuja con tu grupo "el momento del día":</i></p>	<p><i>Pon una</i></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--	---

Bitácora proyectos

Fecha: _____



CENTRO EDUCATIVO
SAN ANTONIO MARÍA CLARET

<ul style="list-style-type: none"> <i>¿Cómo has trabajado en el proyecto? ¿Qué has aprendido?</i> <i>¿Qué les ha resultado más difícil? Cómo han resuelto los problemas</i> <i>Valoración de grupo</i> 	   
<i>El proyecto nos gusta</i>	
<i>Nos ha costado ponernos de acuerdo</i>	
<i>Los roles se han cumplido</i>	

- ***Criterios generales a tener en cuenta en la aplicación de las estructuras cooperativas***

El trabajo en equipo y la ayuda que sus componentes se prestan mutuamente puede ser una “arma de doble filo”; según como se desarrolle dicho trabajo en equipo y según como se lleven a cabo las ayudas mutuas puede ser una ocasión, para algunos de sus miembros, de inhibirse de sus responsabilidades y de confiar en exceso en el trabajo de los demás. Evidentemente, debe evitarse este extremo. Los participantes en las actividades que se realizan en equipo, utilizando alguna de las estructuras que hemos descrito, deben de tener muy claro que las hacen en equipo para aprenderlas mejor, con el fin de que sepan realizarlas solos, de forma autónoma. Esta es la finalidad que se persigue: que sean capaces, por ejemplo, de redactar cartas o mensajes, resolver problemas, usar las tecnologías de la información y la comunicación, saber relacionarse con las otras personas, exponer su punto de vista con claridad..., autónomamente, sin depender de los demás. Por supuesto, deben de tener muy claro que no siempre tendrán detrás de sí a un equipo que les diga qué han de hacer y cómo deben de hacerlo.

Los maestros y las maestras, los profesores y las profesoras, deberán estar especialmente atentos con los participantes menos autónomos; procurarán que dispongan de la ayuda necesaria –por parte de sus compañeros y compañeras y de los propios formadores-, pero no más de la necesaria, para que no se acostumbren o acomoden a este apoyo de los demás, ni mucho menos se aprovechen, abusen, para nada de él. Hay que exigirles que hagan solos lo que pueden hacer solos, y que se esfuercen por hacer las cosas cada vez con más autonomía. Hay que reforzarles positivamente cada vez que consiguen hacer algo nuevo solos o con menos ayuda. Es difícil encontrar este equilibrio entre el esfuerzo personal y el apoyo ajeno, pero no es imposible.

Los responsables de ofrecer estas ayudas y apoyos son, no sólo los formadores, sino todo el grupo de iguales de su clase, más específicamente, los compañeros y compañeras del mismo equipo, y, más específicamente aún, el componente del equipo que ejerce el rol de “ayudante”-, cuando los equipos de base ya están organizados. De todas formas, no es fácil prestar esta ayuda u ofrecer el apoyo en su punto justo a un compañero a una compañera que tenga alguna discapacidad importante. Por esto debemos “entrenarles” para ello, escenificando, dramatizando (cuando el alumno o la alumna que debe recibir este apoyo no está presente por algún motivo) la forma correcta de facilitar esta ayuda: un participante “imita” (con respeto, por supuesto) al alumno o a la alumna que debe de recibir la ayuda, y el maestro o la maestra, primero, muestra la forma correcta de prestársela, y luego algún compañero o compañera la reproduce.

Otro aspecto a tener muy en cuenta es el hecho de que los participantes en un programa que tienen un rendimiento más alto y un mayor grado de autonomía tienden a “monopolizar” la actividad, queriéndolo hacer todo ellos o diciendo –o imponiendo- la forma de hacerlo. Tienden a acaparar el protagonismo. El resto (sobretudo los de un rendimiento más bajo y menos autónomos), por comodidad, timidez u otros motivos, tienden a esperar que hagan el trabajo otros, o que alguien les diga lo que deben hacer; no tienen, o tienen poca iniciativa...

El maestro o la maestra, o el profesor o la profesora, deberán evitar estas conductas. El uso estricto y continuado de estructuras de la actividad cooperativas – como las que se incluyen en el *Programa CA/AC* y que hemos descrito anteriormente – evita estas conductas, o por lo menos las reduce y compensa en gran medida.

Para ello, sin embargo, (después de haberlas adaptado, si era necesario, a las características de la actividad o la tarea) hay que aplicarlas “al pie de la letra”, marcando claramente, casi “exageradamente”, los pasos a realizar, de modo que todos deben de esforzarse y han de tener la oportunidad de participar y realizar sus tareas individualmente (*participación equitativa*) y deben esforzarse a dar su opinión, intervenir, ampliar o corregir lo que dicen los demás, etc. (*interacción simultánea*).

Para ello, deben de tener la oportunidad de hacerlo, lo cual no es posible si algunos de los componentes de un equipo no respetan el orden de intervención, si se avanzan a los demás, si hacen el trabajo por otros..., movidos por su afán de notoriedad, de destacar por encima de los demás, de acaparar el protagonismo...

Por otra parte, el maestro o la maestra, o el profesor o la profesora, han de observar atentamente la realización de las actividades cuando se aplica una determinada estructura y revisar de vez en cuando cómo se están aplicando, en la práctica, las distintas estructuras, puesto que el uso continuado de las mismas tiende a convertirlas en “pseudo estructuras cooperativas”; es muy posible que, formalmente, los participantes en un programa trabajen en equipo, pero, en realidad, muchas veces no se trata de un verdadero trabajo en equipo, porque no se dan las dos condiciones que han de darse para poder decir que es un verdadero trabajo en equipo, y que ya hemos citado: la participación equitativa y la interacción simultánea. Si no se dan estas condiciones, si lo realizado no es propiamente un trabajo en equipo, tampoco podemos esperar, obviamente, obtener los beneficios que comporta el trabajo en equipo, fruto de la interacción que se establece entre sus miembros.

Condiciones necesarias que debe tener una estructura o una técnica cooperativa

Efectivamente, no todo lo que pretende ser una estructura o técnica cooperativa lo es en realidad. Para que sean verdaderamente cooperativas las estructuras o las técnicas cooperativas que usemos deben de reunir las siguientes condiciones, y cuanto más reúnan estas condiciones, más cooperativas serán:

1. En primer lugar, debe asegurarse al máximo la participación activa y responsable de todos los miembros del equipo: nadie puede aprender por otro, ni hacer el trabajo por otro, ni nadie debe aprovecharse del trabajo de los demás sin aportar él nada de su parte; cada miembro del equipo es el primer responsable de su aprendizaje; por lo tanto, debe asegurarse al máximo la responsabilidad individual de todos los miembros del equipo.
2. En segundo lugar, debe darse el máximo de interacción posible entre los miembros de un mismo equipo. La interacción entre iguales en la construcción conjunta de conocimientos es un elemento primordial en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sea cual sea la estructura de la actividad cooperativa que utilicemos, desde las más simples hasta las más complejas –conocidas como técnicas cooperativas– debemos asegurar que se den cuanto más mejor estas dos condiciones, puesto que de ello depende que sean propiamente cooperativas y de ello depende, pues, que produzcan los beneficios asociados al aprendizaje cooperativo.

Cuando revisemos nuestra propia práctica en la aplicación del aprendizaje cooperativo, deberíamos hacernos estas dos preguntas:

2. ¿Hasta qué punto, organizando la actividad como la hemos organizado (es decir, utilizando la estructura de la actividad que hemos utilizado y aplicándola tal como en la práctica la han realizado los participantes), todos los estudiantes han participado activamente en ella y de forma equitativa, o al menos han tenido la oportunidad de hacerlo?; ¿todos han aportado algo de su parte y han sido responsables de la misma?
3. ¿Hasta qué punto, a lo largo de la actividad, han tenido la oportunidad, o la necesidad, de interactuar, interpelarse, discutir, corregirse, argumentar y defender su punto de vista y/o aceptar el punto de vista de los demás?

Si la respuesta a ambas preguntas es afirmativa, la estructura de la actividad utilizada es cooperativa. Si no es afirmativa (aunque sólo sea una de las dos respuestas), no es cooperativa, o sólo lo es en apariencia.

Esto debe prevenirnos de lo que podemos denominar estructuras pseudo cooperativas, cuyo uso seguramente es más frecuente de lo que nos pueda parecer a simple vista, puesto que muchas veces el trabajo en equipo en una actividad es meramente formal, aparente.

Veamos un ejemplo. Supongamos que un maestro o una maestra aplica la estructura “El Juego de las Palabras” (que ya hemos descrito anteriormente) de la siguiente manera: El maestro o la maestra escribe en la pizarra cuatro palabras claves sobre el tema que acaban de trabajar en las sesiones anteriores, y da a cada equipo la siguiente consigna: “Entre todos los miembros del equipo debéis hacer una frase a partir de cada una de estas cuatro palabras”. Es muy posible que en un equipo, algún alumno o alguna alumna tome la iniciativa, haga una frase a partir de cada palabra (que, además, es muy posible que sea correcta o incluso muy correcta...), a los demás ya les

parezca bien y se limiten a escribir una frase cada uno... Aparentemente, visto de “lejos”, lo han hecho en equipo, pero no es una estructura cooperativa, porque no ha habido ninguna interacción entre ellos, y el trabajo individual se ha limitado a escribir una frase cada uno... También es posible que, en otro equipo, se repartan las palabras y cada uno se encargue de hacer y escribir una frase. En este caso ha habido más trabajo individual (cada uno no sólo ha escrito una frase, sino que la ha construido), pero tampoco es del todo cooperativa porque no ha habido interacción entre ellos a la hora de construirla. En cambio, la estructura es mucho más cooperativa si se hace siguiendo paso a paso lo que se establece en ella: en cada equipo, cada uno escribe una frase a partir de una de las palabras claves, y a continuación cada uno presenta “su” frase a los demás miembros del equipo y entre todos la discuten, la corrigen, la amplían, la modifican... hasta “hacérsela suya” (de todo el equipo) y después el que la había escrito inicialmente la pasa en limpio... En este caso ha habido una participación mucho más equitativa y mucho más responsable (cada uno es responsable de hacer su frase y de asegurarse de que las frases de los demás son lo más correctas posible) y ha habido también una considerable interacción entre todos los componentes de un mismo equipo, a la hora de “discutir” cada frase hasta “hacérsela suya”.

Criterios a considerar en la introducción de las distintas estructuras cooperativas

En la sesión de trabajo llevada a cabo en el CEP de Albacete, a finales del curso 2009-10 con los asesores y asesoras y los coordinadores de distintos centros de educación infantil, primaria y secundaria –que constituían el Seminario sobre Aprendizaje Cooperativo que había funcionado durante todo el curso para la introducción del aprendizaje cooperativo siguiendo el *Programa CA/AC*- se puso de manifiesto la necesidad de tener en cuenta los siguientes criterios a la hora de presentar e introducir a los y las estudiantes las distintas estructuras cooperativas simples:

1. “Enseñar” bien la estructura y asegurarse que la aplican correctamente. Esto supone aprender primero la “mecánica” de la misma, practicarla varias veces y justificarla debidamente para potenciar la interacción y la participación como medios eficaces para aprender mejor los contenidos escolares.
2. “Acompañar” a un equipo durante una sesión para asegurarse que aplican correctamente la estructura. En este sentido, se valora muy positivamente para poder hacer este acompañamiento la participación del profesor o la profesora de apoyo en la misma sesión de clase.
3. “Reflexionar” con cada equipo (aunque no sea con todos los equipos en una misma sesión de clase) sobre cómo han aplicado la estructura, resaltando los aspectos positivos para potenciarlos, y los negativos, para corregirlos.
4. “Asegurar la corresponsabilidad” de todos los miembros del equipo para garantizar al máximo la “calidad” del trabajo en equipo. Para que nadie se desentienda del trabajo en equipo hay que evaluar con ellos, no sólo el “proceso” seguido (si ha habido, o no, participación de todos e interacción simultánea), sino también el “producto” logrado. En la aplicación del *Folio Giratorio*, por ejemplo, asegurarse de que todos han participado y han interactuado, y asegurarse además de la calidad de lo que han escrito entre todos: que esté bien redactado, que no haya faltas de ortografía... De este modo, se potencia que estén más atentos a la hora de realizar la actividad.

5. “Considerar” las características del grupo clase: Esto supone adaptar, si es necesario, la estructura utilizada. Por ejemplo, cuando el equipo es de cinco miembros, la estructura 1-2-4 se convierte en una estructura 1-2/3-5: en un primer momento, trabajan individualmente (1); en un segundo momento, en una pareja y un trío (2/3); y finalmente todos juntos (5). O bien supone definir con precisión las funciones del rol de “ayudante” en un equipo donde haya algún miembro con alguna discapacidad importante...

Cuando los alumnos y las alumnas de un grupo clase ya conocen distintas estructuras cooperativas, es bueno que tengan la oportunidad de escoger libremente la estructura que quieren utilizar. Poco a poco, los alumnos y las alumnas integran estas estructuras en el trabajo en equipo; es más, en algunos casos identifican el trabajo en equipo con alguna de estas estructuras y se ha observado que algunos alumnos las aplican espontáneamente, sin que el maestro o la maestra así lo determinen.

Bibliografía y webgrafía

Del Pozo, Montserrat. (2005). Una experiencia a compartir: las inteligencias múltiples en el Colegio Montserrat. Tekman Books.

Del Pozo, Montserrat (2009). Aprendizaje inteligente. Tekman Books.

Hernando, Alfredo. (2013). Escuela 21: escuela personalizada. Educadores: Revista de renovación pedagógica, (247), 50-66.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1988). *Cooperation in the classroom*. Interaction Book Co.

Pujolàs, P. (2000). *Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Ediciones Octaedro, SL.

Pujolàs, P. (2009). ideas clave. El aprendizaje cooperativo. *Barcelona España: Editorial Graó*.

Dinámicas de Aprendizaje Cooperativo:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLU-KcnKiTqeJKo7jZM9SrNXG_3wtLKOIn