**LOS PARES DISCUTEN**

Fuente: Spencer Kagan

Traducido y adaptado de Jessica Finley

Objetivo: Poner en debate la solución a una pregunta buscando una solución común teniendo dos diferentes fuentes de información.

Descripción: El profesorado plantea una pregunta y los miembros de la pareja buscan en dos fuentes diferentes la solución. A la señal del profesorado debaten durante el tiempo fijado (en función de la dificultad del tema) y exponen la solución mutua al resto del equipo.

Aplicaciones: Cualquier área donde haya que investigar la respuesta a una pregunta. Es importante que todo lo trabajado se realice desde una idea de buscar información e investigar. El resultado de las preguntas de los dos pares de cada equipo puede plasmarse en el cuaderno de equipo.

Variaciones: Enfrentarse con dos perspectivas de un problema y llegar a un acuerdo común. Para curso de ESO.

**LA PLANTILLA ROTA**

Fuente: Spencer Kagan

Traducido y adaptado de Jessica Finley.

Objetivo: Buscar la respuesta uniendo las partes de la misma que tiene cada uno.

Descripción: Se plantea un tema o pregunta y se da la respuesta en cuatro fases (piezas de un puzzle, textos cortados, frases, partes de un problemas,......) debaten y en un tiempo dado ponen en común la respuesta para expresarla al resto de la clase.

Aplicaciones: Todas las posibles desde dibujos, viñetas, frases, textos, mapas, cuentos... El resultado se puede plasmar en el cuaderno de equipo. Muy adecuado para hacer una secuenciación histórica.

Variaciones: Se pueden obtener variaciones dependiendo del material que se utilice y el área en la que la actividad se desarrolle. Se pueden utilizar con construcciones en Infantil, en actividades de plástica en Primaria o en el área de Tecnología en Secundaria.

**ENCONTRAR ALGUIEN QUE...**

Fuente: Spencer Kagan

Traducido y adaptado de Mateo García y Antonio Granado

Objetivo: Conseguir que las personas que saben determinadas preguntas las transmitan a los que no la saben para que estos aprendan.

Descripción: Se reparte una hoja con diversas preguntas. Se pasa esta hoja para que cada alumno o alumna se apunte a la pregunta que sabe. Si queda alguna pregunta sin nadie se busca la respuesta. Se comparten, luego, las respuestas empezando por la que solo tiene una persona apuntada; y, así hasta el final. En todo momento se va contrastando con el material o la información con la que se dispone. Después se puede utilizar la estructura de cabezas numeradas para evaluar en equipo si conocen o no las preguntas.

Aplicaciones: Repaso de actividades dadas para centrar la atención en los temas importantes. El resultado de las preguntas puede escribirse en el cuaderno de equipo.

**PARADA DE TRES MINUTOS**

Fuente: Spencer Kagan

Traducido y adaptado de Peres Pujolás

Objetivo: Implicar a todo el alumnado en preguntas que les haga motivarse y preguntar sobre lo que se está tratando y constatar que el alumnado va integrando en alguna medida lo explicado.

Descripción: Cuando el profesor o profesora hacen una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando hace una pequeña parada de tres minutos para que cada equipo base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piensen tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberán plantear. . Una vez transcurridos estos tres minutos cada equipo plantea una pregunta –de las tres que ha pensado-, una por equipo en cada vuelta. Si una pregunta –u otra muy parecida- ya ha sido planteada por otro equipo, se la saltan.

Cuando ya se han planteado todas las preguntas, el profesor o la profesora prosigue la explicación, hasta que haga una nueva parada de tres minutos.

Aplicaciones: Motivación e implicación en las explicaciones.

Variaciones: Se pueden dedicar más o menos minutos en función de la dificultad y la complejidad del tema que se explica. Es muy importante que los periodos de corte se ajusten a aspectos globales de aprendizaje.

**MAPA CONCEPTUAL A CUATRO BANDAS**

Fuente: Spencer Kagan

Traducido y adaptado de Pere Pujolás

Objetivo: Resumir entre todos en un mapa conceptual o esquema todo lo aprendido de un determinado tema.

Descripción: 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 profesor o la profesora 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.

Aplicaciones: Resumen final de un tema.

Variaciones: 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 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.El trabajo final de cada grupo puede plasmarse en el cuaderno de equipo. El resultado de toda la clase se puede colocar en la clase. Se puede variar la actividad preparando previamente los huecos y los conceptos para colocar adecuadamente.

**LAS PÁGINAS AMARILLAS**

Fuente: Spencer Kagan

Traducido y adaptado por Pere Pujolás

Objetivo: Propiciar la interacciones de unos con otros de lo que saben hacer.

Descripción: 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, adivinanzas, bailes, habilidad especial, trucos de magia, poesías, cuentos, 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 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.

Aplicaciones: Interacción del grupo clase.

Variaciones: Hacer una oferta de servicios relacionados con los contenidos tratados en clase.

**EL SACO DE DUDAS**

Fuente: Colegio Arrels II, Solsona.

Objetivo: Resolver dudas de forma autónoma y cooperativa

Descripción:

Cada alumno 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 del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota la respuesta en su cuaderno. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor o a la profesora, el cual la coloca dentro del “saco de dudas” del grupo clase.

En la segunda parte de la sesión, el profesor o la profesora 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 profesor o la profesora.

Aplicaciones: Repaso final de un tema, revisión de contenidos aprendidos en cursos anteriores.

**CABEZAS NUMERADAS**

Fuente: Spencer Kagan.

Traducción: Jessica Finley y Pere Pujolás

Objetivo: Conseguir que todo el grupo asuma los mismos objetivos y que todos conozcan en igual media los aprendizajes concretos y sencillos que se quieran aprender.

Descripción:

Después de trabajar sobre un tema concreto, una pregunta, un problema, una operación, el grupo llega a una respuesta y debe trabajar que todos los miembros del grupo tengan la capacidad de explicar la respuesta correcta. Cada miembro del grupo está numerado y al azar se saca un número que debe explicar a todo el grupo la respuesta de clase; se puede utilizar un dado, cartas numeradas o una peonza con números para elegir. Si lo consigue adecuadamente la recompensa es para todo el grupo.

Aplicaciones: Es ideal para preguntas cortas, que tengan que investigar las respuestas. Resolución de problemas..

Variaciones:

Si una respuesta tiene varias partes el/la profe puede determinar:

- El número 1 responde la primera parte, el número 2 la segunda parte,... Si un alumno o alumna da una respuesta incorrecta el /la profe puede decir: “¿Hay un número 3 que pueda corregir esta respuesta?”.

Otra variación: antes de hablar entre los miembros del equipo se da un tiempo para pensar. Así se fomenta la participación equitativa.

Una más: Todo el alumnado cuyos números son llamados acuden a la pizarra y escriben la solución. Esto es especialmente aplicable para las matemática.

**CADENA DE PREGUNTAS**

Fuente: CEIP Santa María, Aviá

Descripción

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 la dirección de las agujas del reloj. Se trata de preguntas sobre cuestiones 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 la 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.  Observaciones/adaptaciones.

Aplicaciones: Se trata de una estructura apta para repasar el tema o los temas trabajados hasta el momento y preparar el examen

**LA SUSTANCIA**

Fuente: Conchita Calvo, profesroa del IES Puig i Cadafalch.

Objetivo: Encontrar de forma cooperativa las ideas esenciales de un texto.

Descripción:

El profesor o la profesora invita a cada estudiante de un equipo a escribir una frase sobre una idea principal de un texto o del tema trabajado en clase.

Cada estudiante escribe una frase; después la muestra a los demás miembros del equipo y entre todos la corrigen, la amplían, la modifican..., hasta “hacérsela suya” (de todo el equipo).

Después las ordenan siguiendo un criterio determinado y las escriben de nuevo, en limpio, en su cuaderno para que les sirva de resumen y de material de estudio.

Aplicaciones: Análisis y estudio de textos.

**EL JUEGO DE LAS PALABRAS**

Fuente: Spencer Kagan

Objetivo: Propiciar la capacidad de análisis partiendo de una palabra a nivel de equipo.

Descripción: El profesor o la profesora escriben en la pizarra unas cuantas palabras-clave sobre el tema que están trabajando o ya han terminado de trabajar. En cada uno de los equipos de base los estudiantes deben formular una frase con estas palabras, una definición o una explicación coherente.

Las palabras-clave pueden ser las mismas para todos los equipos, o cada equipo de base puede tener una lista de palabras-clave distinta. Las frases o las ideas construidas con las palabras-clave de cada equipo, que se ponen en común, representan una síntesis de todo el tema trabajado.

Aplicaciones: Desarrollo del vocabulario y desarrollo de las ideas claves de los temas tratados.

Variaciones: Se puede combinar con la mesa redonda para que intervengan todos los miembros del equipo y con el de cabezas numeradas.