

RESUMEN TÉCNICAS APRENDIZAJE COOPERATIVO

ESTRUCTURAS SIMPLES DE APRENDIZAJE

- **Para el inicio de una unidad o tema:**
 - Mapa conceptual mudo (mini rompecabezas).
 - Folio giratorio.
 - Folio giratorio por parejas.
 - Lectura compartida.
 - Síntesis guiada.

- **Para el contenido:**
 - 1, 2, 4.
 - Parada de tres minutos.
 - Mini rompecabezas.
 - Lectura compartida.
 - Los cuatro sabios.
 - Síntesis guiada.
 - La pecera.
 - Piensa, forma una pareja y comenta (el murmullo).
 - Saco de dudas

- **Para la práctica guiada:**
 - 1, 2, 4.
 - Lápices al centro.
 - El número.
 - Números iguales juntos.
 - Uno para todos.
 - Folio giratorio.
 - Palabras compartidas.
 - Lectura compartida.
 - Palabras y dibujo.
 - El juego de las palabras.
 - Celdas de aprendizaje.
 - Para hablar paga ficha.
 - Pasa el problema.
 - Equipos de análisis.
 - Ensayos didácticos.

- **Para cerrar los temas o proyectos:**
 - Folio giratorio.
 - Folio giratorio por parejas.
 - El juego de palabras.
 - La sustancia.
 - Mapa conceptual a cuatro bandas.
 - El saco de dudas.
 - Cadena de preguntas.
 - Resumen encadenado.
 - Piensa, forma una pareja y comenta.

PARA FAVORECER LA PARTICIPACIÓN

- Cupones de ayuda mutua.
- Para hablar paga ficha.

ESTRUCTURAS SIMPLES DE COHESIÓN GRUPAL

- **Para favorecer la interrelación, el conocimiento mutuo y la distensión dentro del grupo:**
 - La pelota
 - La cadena de nombres
 - Dibujar la cara con las letras del nombre
 - Rompecabezas de adivinanzas, versos o refranes
 - La telaraña
 - La silueta
 - La entrevista
 - La maleta
 - El blanco y la diana
 - Las páginas amarillas
 - Nos conocemos bien
 - ¿Quién es quién?
 - Patio de vecinos
 - Abrazos musicales

- **Para mostrar la importancia del trabajo en equipo y demostrar su eficacia**
 - Trabajo en equipo: ¿sí o no?
 - Las profesiones preferidas
 - El equipo de Manuel
 - El Juego de la NASA

- **Para fomentar el debate y el consenso en la toma de decisiones**
 - El Grupo Nominal
 - Las Dos Columnas
 - La Bola de Nieve

- **Para preparar y sensibilizar al alumnado para trabajar de forma cooperativa**
 - Mundo de colores
 - Cooperamos cuando...

- **Para facilitar la participación de los alumnos corrientes en la inclusión de algún compañero con discapacidad y potenciar el conocimiento mutuo.**
 - Red de apoyos entre compañeros
 - Círculos de amigos
 - Contratos de colaboración
 - Comisión de Apoyos

EXPLICACIÓN DE ESTRUCTURAS SIMPLES DE APRENDIZAJE

ESTRUCTURAS SIMPLES DE APRENDIZAJE

1. 1-2-4
2. Parada de tres minutos
3. Mapa conceptual mudo (mini rompecabezas)
4. Lápices al centro
5. El número
6. Números iguales juntos
7. Uno para todos
8. El folio giratorio
9. Folio giratorio por parejas
10. Palabras compartidas (Educación Infantil)
11. Lectura compartida
12. Palabra y dibujo
13. Los cuatro sabios
14. El juego de las palabras
15. La sustancia
16. Mapa conceptual a cuatro bandas
17. El saco de dudas
18. Cadena de preguntas
19. Resumen encadenado
20. Síntesis guiada
21. La pecera
22. celdas de aprendizaje
23. Para hablar, paga ficha
24. Pasa el problema
25. Equipos de análisis
26. Ensayos diádicos
27. Piensa, forma una pareja y comenta
28. Cupones de ayuda mutua

1. 1-2-4

Dentro de un equipo de base, primero cada uno (1) piensa cuál es la respuesta correcta a una pregunta que ha planteado el maestro o la maestra. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (2), intercambian sus respuestas, las comentan y escriben una respuesta común. Finalmente, en tercer lugar, todo el equipo (4) han de decidir cuál es la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

2. Parada de tres minutos

Cuando el profesor o la profesora hacen una explicación a todo el grupo clase, de vez en cuando hace una pequeña parada de tres minutos para que cada equipo de 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 de 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.

3. Mapa conceptual mudo (mini rompecabezas)

Esta dinámica (como la de los 4 sabios) también es una versión simplificada de la técnica del Rompecabezas. Al empezar un tema nuevo, como actividad inicial se puede pedir a los estudiantes que, en cada equipo de base, determinen qué les gustaría saber o en qué aspectos del tema más o menos conocidos por ellos les interesaría profundizar. Después lo ponen en común y deciden los cuatro aspectos o cuestiones que interesan más a toda la clase. (Para tomar esta decisión, se puede utilizar la dinámica del Grupo Nominal, que, en síntesis, supone los siguientes pasos: cada estudiante puntúa, por orden de preferencia, los aspectos que más le interesan, poniendo un 1 al aspecto que más le interesa, un 2 al que le interesaría en segundo lugar, etc.; se ponen en común estas puntuaciones y el aspecto que obtiene una puntuación más baja es el que más interesa a toda la clase; estas puntuaciones, para que el procedimiento sea más ágil, pueden hacerse por equipos de base en lugar de hacerlas individualmente). En la primera parte de la siguiente sesión de clase de aquella materia, el profesor o la profesora reparte a cada miembro de los equipos de base una cartulina con el nombre de uno de los cuatro aspectos que se escogieron en la sesión anterior, teniendo en cuenta el grado de dificultad de la tarea y la capacidad del estudiante. A continuación, los estudiantes se reúnen en equipos más homogéneos según la cartulina que les ha dado y se ponen a trabajar a partir del material que les facilita el profesor. Finalmente, en la segunda parte de la sesión cada estudiante retorna a su equipo de base y con la información que aporta cada uno han de completar un mapa conceptual “mudo” sobre el tema que han trabajado, que el profesor entrega a cada equipo.

4. Lápices al centro

El profesor o la profesora da a cada equipo una hoja con tantas preguntas o ejercicios sobre el tema que trabajan en la clase como miembros tiene el equipo de base (generalmente cuatro). Cada estudiante debe hacerse cargo de una pregunta o ejercicio (debe leerlo en voz alta, debe asegurarse de que todos sus compañeros aportan información y expresan su opinión y comprobar que todos saben y entienden la respuesta consensuada).

Se determina el orden de los ejercicios. Cuando un estudiante lee en voz alta “su” pregunta o ejercicio y entre todos hablan de cómo se hace y deciden cuál es la respuesta correcta, los lápices de todos se colocan en el centro de la mesa para indicar que en aquellos momentos sólo se puede hablar y escuchar y no se puede escribir. Cuando todos tienen claro lo que hay que hacer o responder en aquel ejercicio, cada uno coge su lápiz y escribe o hace en su cuaderno el ejercicio en cuestión. En este momento, no se puede hablar, sólo escribir.

A continuación, se vuelven a poner los lápices en el centro de la mesa, y se procede del mismo modo con otra pregunta o cuestión, esta vez dirigida por otro alumno.

Esta dinámica puede combinarse con la que lleva por título *El _úmero* o bien *_úmeros iguales juntos*: un alumno, cuyo número ha sido escogido al azar, debe salir delante de todos a realizar uno de los ejercicios.

5. El número

El profesor o la profesora pone una tarea (responder unas preguntas, resolver unos problemas, etc.) a toda la clase. Los alumnos, en su equipo de base, deben hacer la tarea, asegurándose de 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 profesor o la profesora 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, debe explicar delante de toda la clase la tarea que han realizado o, en su caso, debe hacerla en la pizarra. Si lo hace correctamente, su equipo de base obtiene una recompensa (una “estrella”, un punto, etc.) que más adelante se pueden intercambiar por algún premio. En este caso, sólo 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).

6. Números iguales juntos

El maestro 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 maestro 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 saben hacerlo 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.

7. Uno para todos

El profesor 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) *para todos* (el conjunto del equipo)). 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).

8. El folio giratorio

El maestro asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio “giratorio” y a continuación lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendientes de ello y fijarse si lo hace bien y corregirle si es necesario. Cada alumno puede escribir su parte 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.

9. Folio giratorio por parejas

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, cinco 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.

10. Palabras compartidas (Educación Infantil)

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.

11. 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 que su compañero haya leído el primer párrafo, deberá explicar lo que acaba de leer su compañero, 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 sólo después de haber consultado el diccionario, el portavoz del equipo lo comunica al profesora o a la profesora 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 explica, además, cómo han descubierto el sentido de aquella palabra o expresión.

12. 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”...).

13. Los cuatro sabios

El maestro o el profesor seleccionan 4 estudiantes de la clase que dominen un determinado tema, habilidad o procedimiento (que son “sabios” en una determinada cosa). Se les pide que se preparen bien, puesto que deberán enseñar lo que saben a sus compañeros de clase. Un día se organiza una sesión, en cuya primera fase un miembro de cada equipo de base (que están formados por 4 estudiantes) deberá acudir a uno de los “4 sabios” para que le explique o le enseñe lo que después, en una segunda fase, él deberá explicar o enseñar al resto de sus compañeros del equipo de base. De esta manera, en cada equipo de base se intercambian lo que cada uno, por separado, ha aprendido del “sabio” correspondiente.

14. El juego de las palabras

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, o expresar la idea que hay “detrás” de estas palabras.

A continuación, siguiendo un orden determinado, cada estudiante muestra la frase que ha escrito y los demás la corrigen, la matizan, la completan... Después las ordenan siguiendo un criterio lógico y uno de ellos se encarga de pasarlas a limpio.

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.

15. La sustancia

Se trata de una estructura apropiada para determinar las ideas principales –lo que es sustancial- de un texto o de un tema. El profesor o la profesora invita a cada estudiante de un equipo de base a escribir una frase sobre una idea principal de un texto o del tema trabajado en clase. Una vez la ha escrito, la enseña a sus 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 con ninguna de las ideas principales, la descartan. Lo mismo hacen con el resto de frases-resumen escritas por cada uno de los miembros del equipo. Se hacen tantas “rondas” como sea necesario hasta expresar todas las ideas que ellos consideran que son más relevantes o sustanciales.

Al final ordenan las frases que han confeccionado entre todos de una forma lógica y, a partir de ahí, cada uno las copia en su cuaderno. De esta manera tienen un resumen de las principales ideas de un texto o del tema trabajado. De todas formas, en el momento de hacer este resumen final, cada uno en su libreta, no han de limitarse, si así lo prefieren, a copiar literalmente las frases elaboradas previamente entre todos, sino que pueden introducir los cambios o las frases que cada uno considere más correctas.

16. 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 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.

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.

17. El saco de dudas

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 saca 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.

18. Cadena de preguntas

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

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.

19. Resumen encadenado

El objetivo de esta estructura es aprender a respetar el turno de palabra y fomentar la escucha activa. Se forman equipos de tres o cuatro personas que pueden aportar información sobre un mismo contenido trabajado anteriormente. La tarea consiste en realizar un resumen de equipo sobre el contenido trabajado.

Antes de realizar el resumen el equipo dispone de un tiempo, aproximadamente de 5' para poder hablar de cómo estructurar la información en el resumen según el siguiente modelo:

1. Una presentación.
2. Una parte central del contenido
3. Conclusiones sobre el mismo.

Cada apartado se realiza de la siguiente manera: un miembro del equipo piensa una frase y la escribe. Después la lee en voz alta al resto del grupo, que debe permanecer en silencio. Un segundo miembro continúa el resumen escribiendo la segunda frase y manteniendo la coherencia con la frase escrita anteriormente y así sucesivamente.

El equipo debe intentar que todos los miembros hayan escrito al menos una frase en los tres apartados del resumen.

El resumen es presentado por escrito al profesor y oralmente al resto de los compañeros. Si se observan aspectos repetidos, estos no se expondrán en la presentación oral.

20. Síntesis guiada

El objetivo de esta estructura es tener en cuenta la información de los otros miembros del equipo y aprender a consensuar para llegar a un resultado final.

La tarea consiste en poner en común información, conocimientos, opiniones, ideas previas sobre un mismo tema o contenido y sintetizarla utilizando para ello una guía con diferentes cuestiones dadas por el profesor. Las cuestiones deben ser planteadas en términos que hagan reflexionar sobre toda la información aportada y no solamente sobre lo que los miembros del equipo saben.

Se forman equipos de tres o cuatro personas. Cada miembro del equipo aporta su información, opinión... y la pone en común con el resto del equipo. Un miembro del grupo debe controlar el tiempo para asegurar que todos los miembros hagan su exposición con un reparto equitativo de la intervención.

El profesor les plantea varias cuestiones (por ejemplo 3/4) relacionadas con la temática sobre la que están trabajando de manera que tengan que hablar y reflexionar.

Seguidamente responden a ellas teniendo en cuenta todas las aportaciones realizadas por los miembros del equipo.

La información o respuesta a las cuestiones planteadas es presentada por escrito y/o de forma oral.

Ejemplo:

Tema: Cambio climático: causas y consecuencias del calentamiento global

Cuestiones:

1. Explicar un posible futuro de la tierra.
2. ¿Qué cambios crees que deben introducir las autoridades competentes: Gobierno Central, Ayuntamiento...?
3. ¿Qué debemos hacer cada uno de manera individual para frenar el cambio climático?

21. La pecera

- Un círculo exterior de estudiantes se sienta alrededor de otro círculo interior más pequeño.

- Los del círculo interior participan en un diálogo en profundidad, los del exterior examinan y analizan lo que se dice y cómo se dice.

- El origen puede ser un texto o situación.

- Tercer ciclo y Secundaria

PROCEDIMIENTO:

- Planteamiento del texto o la situación.
- Dejar un tiempo para la reflexión personal.
- Proponer el círculo interior con instrucciones sobre el diálogo (en el arranque, si es posible, es necesario contar con estudiantes no inhibidos, voluntarios).
- Variantes: Los del círculo exterior intercambian círculo con los del interior tras el diálogo. Los del círculo exterior valoran públicamente las intervenciones.

EJEMPLO: El cambio climático (Biología).

Violencia de género (tutoría)

22. Celdas de aprendizaje

- Por parejas.
- Los estudiantes preparan preguntas sobre una lectura común y después trabajan con el compañero, alternando las preguntas y las respuestas cada uno.
- Cualquier área-asignatura.
- Primaria, Secundaria y Bachillerato.

PROCEDIMIENTO:

- Facilitar el texto o los textos. El alumnado pasa a leerlo.
- Pedir que elaboren la lista de preguntas y respuestas.
- Formar las parejas, por proximidad, afinidad, orden alfabético...
- A pregunta a B. B contesta y A corrige. Idem a la inversa.

EJEMPLO:

El aparato digestivo (2º ciclo de Primaria). Lectura de texto en el que se describe el recorrido de un trozo de pan a lo largo del aparato digestivo y los procesos más significativos que sufre, desde el comienzo hasta el final de la digestión. Orientación sobre las preguntas: nombres, funciones básicas, localización.

23. Para hablar, paga ficha

- Diálogo en grupo entregando una ficha a cada alumno cada vez que habla.
- Se asegura una actuación equitativa regulando la frecuencia con la que habla cada miembro del grupo.
- Se hace hablar a los más reticentes a hacerlo.
- Se hace reflexionar a los más habladores.
- Primaria, Secundaria y Bachillerato.

PROCEDIMIENTO:

- Se determina un problema o cuestión de grupo.
- Se forman grupos heterogéneos.
- A cada estudiante se le dan 3-5 fichas. Son los permisos para hablar.
- Cuando se han terminado todas las fichas se repite el ciclo tantas veces como se crea oportuno.

EJEMPLO:

Plan de igualdad. Reparto de tareas domésticas. Conversación-debate de cuestiones de género. Estereotipos desde casa y desde la sociedad.

24. Pasa el problema

- Cada grupo recibe un problema, trata de resolverlo y después pasa el problema resuelto al grupo siguiente.
- Sin mirar la solución del grupo anterior, el grupo siguiente trabaja para resolverlo.
- Pasos que parezcan convenientes y al final, los grupos analizan, evalúan y sintetizan las respuestas para informar de la mejor solución.
- Primaria, Secundaria y Bachillerato. PROCEDIMIENTO:
 - Formar grupos de 2-4 y explicar actividad.
 - Distribuir 1 problema por grupo y el alumnado lo realiza. La respuesta en un sobre o carpeta.
 - Señalar límite de tiempo y pasar al grupo siguiente junto al sobre de respuesta (cada grupo se identifica en la corrección).
 - Exposición de soluciones. Ayuda del docente.

Aplicación: ÁREA DE MATEMÁTICAS de cualquier etapa educativa.

25. Equipos de análisis

- Asumen su rol cuando analizan críticamente una lectura recomendada, la lección del docente o un vídeo.
- Se realizan resúmenes, se relaciona el trabajo con los conocimientos previos y se defiende o critica una postura.
- Ayuda a entender las actividades que constituyen un análisis crítico.
- Se convierte en actividad “activa” socialmente en el momento en que se deja de leer, ver, escuchar.

PROCEDIMIENTO:

- Grupos de 4-5 estudiantes.
- Asignación de roles: defensor (relaciona los puntos en los que hay acuerdo), crítico (relaciona los puntos en los que no hay acuerdo y por qué), responsable de ejemplos (pone ejemplos de conceptos presentados), responsable de resúmenes (prepara un resumen de los aspectos más importantes) y responsable de preguntas (prepara una lista de preguntas importantes sobre el tema).
- Presentación del video, texto o explicación.
- Puesta en común y análisis.

EJEMPLO: Biología. Bachillerato

El profesor quería ayudar a su alumnado a pensar críticamente acerca de las relaciones entre la biología y la sociología. En cada unidad, escogió un tema y localizó entre tres y cinco artículos que la abordaran desde distintas perspectivas. Por ejemplo, en una unidad sobre el desarrollo y la reproducción, entregó a sus alumnos unos cuantos textos que describían una tecnología nueva que permitía a los médicos salvar a bebés prematuros nacidos con dieciséis semanas de antelación a su fecha prevista de término. Explicó a sus alumnos que los bebés nacidos prematuramente pesaban alrededor de medio kilo y se enfrentaban a varios meses de estancia en una UCI de neonatos les de euros por niño.

Formó grupos de 5. Las reuniones fueron de 30 minutos.

Intercambiaron roles.

26. Ensayos diádicos

- Por parejas.
- Los estudiantes escriben individualmente una pregunta de respuesta abierta y una respuesta modelo sobre una lectura recomendada.
- Las parejas de estudiantes intercambian preguntas, escriben una respuesta a la pregunta del compañero y después las intercambian, las leen y las comparan con las respuestas modelo.
- Facilita a los estudiantes que practiquen la identificación de la característica más importante de la actividad con la ayuda de una respuesta modelo.
- Primaria, Secundaria y Bachillerato. PROCEDIMIENTO:
 - Lectura recomendada.
 - Formulan y redactan una pregunta.
 - En un folio, los estudiantes preparan una respuesta modelo a su propia pregunta (un par de párrafos, como mucho).
 - Los estudiantes forman parejas, intercambian las preguntas y redactan sus respuestas.
 - Los estudiantes intercambian las respuestas modelo y cada uno compara y contrasta su respuesta a la pregunta del compañero con la modelo que le acaba de entregar.
 - Los alumnos dialogan primero sobre las respuestas que han dado a la pregunta del compañero y luego sobre las respuestas modelo, prestando especial atención a las ideas semejantes y a las diferentes.

Aplicable a cualquier texto, video, presentación.

27. Piensa, forma una pareja y comenta

El profesor/a prepara y plantea un pregunta, deja a los estudiantes unos minutos para pensar una respuesta y, a continuación, les pide que comuniquen sus ideas a una compañera/o. El componente “piensa” requiere que los estudiantes se detengan y reflexionen antes de hablar, dándoles así una oportunidad para reunir y organizar sus pensamientos, los componentes “forma una pareja” y “comenta” animan a los estudiantes a comparar y contrastar sus ideas con las de otro compañero/a y a ensayar su respuesta.

28. Cupones de ayuda mutua

El objetivo de este recurso es facilitar o favorecer la habilidad de “ayudar y pedir ayuda” a los compañeros y a las compañeras del equipo de base hasta que se generalice entre sus miembros.

Es muy apropiada para utilizarla conjuntamente con la técnica TAI (véase su descripción en el apartado 2.2.1) ya que favorece una de las premisas principales de esta técnica: ayudarse unos a otros a alcanzar los objetivos personales de cada miembro del equipo.

Desarrollo:

A cada miembro del equipo de base se le dan unos cupones de colores, a cada miembro se le asigna un color, de tal manera que tengan tantos cupones como miembros tiene el equipo de base, multiplicado por 3, sin contarse el mismo.

Por ejemplo: si el equipo-base está formado por 3 miembros, cada uno de ellos tendrá 6 cupones y si está formado por 4 miembros, cada uno de ellos tendrá 9 cupones

Cuando un miembro del equipo pide ayuda a un compañero del equipo y éste se la presta, le compensará con un cupón hasta que cada uno tenga los cupones de sus compañeros y no tenga los suyos, lo cual significa que cada uno “ha ayudado o ha pedido ayuda” al menos 3 veces a cada compañero.

Se utilizarán estos cupones hasta que sean capaces de desarrollar esta habilidad de manera generalizada.

EXPLICACIÓN DE LAS ESTRUCTURAS SIMPLES DE COHESIÓN GRUPAL

1. 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, 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:

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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)
- 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.

- 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.

2.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, 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.

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 2).
- 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).		
Etc.		

- 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.

3.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.

4.La pelota

Se trata de un juego para que los estudiantes aprendan el nombre de todos sus compañeros, durante los primeros días de clase.

Se dibuja un gran círculo en el suelo de la clase o del patio. Un estudiante se coloca dentro del círculo, con una pelota. En voz alta dice su nombre y a continuación dice el nombre de un compañero de la clase, 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 estudiantes 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.

5.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.

6.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.

7.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 4 y 5). 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.

8.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.

9.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.

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 pequeño 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 niño, y sobre la de la clase, buscando la cohesión del grupo y que todos y cada uno de los alumnos se sienta bien dentro de la clase.

10.La entrevista

Cada estudiante tiene un número. Se sacan de una bolsa los números al azar, de dos en dos, de manera que la clase quede repartida 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 estudiante 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 clase, leyendo la frase que ha escrito, cómo es su compañero de entrevista.

11.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.

12.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)

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

13.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.

14.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 7 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

15. ¿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 8). 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.

¿QUIÉN ES QUIEN?	Número:
1. Cuando entro de nuevo a un grupo, me siento...	
2. Cuando el grupo empieza a trabajar, yo...	
3. Cuando otras personas me conocen por primera vez, ellas...	
4. Cuando estoy en un grupo nuevo, me siento bien si...	
5. Cuando la gente guarda silencio, yo...	
6. Cuando alguno/a habla mucho, yo...	
7. En un grupo siento temores de...	
8. Cuando alguien me ataca, yo...	
9. Me siento herido más fácilmente cuando...	
10. Los que me conocen bien piensan que yo...	
11. Me siento solo en un grupo cuando...	
12. Sólo confío en aquellos/as que...	
13. La gente me quiere cuando...	
14. Mi gran fuerza personal es...	
15. Yo soy...	
16. Estoy triste cuando...	
17. Me siento ansioso cuando...	
18. La cualidad que más me identifica es...	
¿QUIÉN SOY?:	

16. El Patio de vecinos

Se pretende profundizar en el conocimiento de todos los compañeros del grupo.

Objetivos:

- *Favorecer el mutuo conocimiento del alumnado.
- *Estimular los procesos de desinhibición en el inicio de las relaciones con los demás.
- *Conocer datos básicos o cualidades de los compañeros/as.

Desarrollo:

Se colocarán todos los niños/as en dos círculos concéntricos de forma que queden formando parejas, uno frente a otro. A continuación comentarán durante un tiempo determinado, ambos miembros de la pareja, las siguientes cuestiones:

- . Comida preferida.
- . Juego de mesa preferido.
- . Deporte que más te gusta.
- . Actividad del colegio que prefieres.

Al sonido de una palmada o de una consigna el círculo exterior gira un lugar hacia la derecha y así sucesivamente hasta que los niños/as colocados en el círculo exterior vuelvan a coincidir con su pareja inicial.

17. Abrazos musicales

Se trata de moverse libremente al compás de una música abrazándose a un número progresivamente mayor de compañeros/as hasta llegar a un gran abrazo final.

Objetivos:

- *Favorecer el sentimiento de pertenencia al grupo.
- *Estimular los procesos de desinhibición en el inicio de las relaciones con los demás.

Desarrollo:

Suena una música, a la vez que los/as participantes danzan por la clase u otro espacio. Cuando la música se detiene, cada niño tiene que buscar a otro y abrazarlo. La música continúa, todos vuelven a bailar, cuando nuevamente vuelve a detenerse la música, se abrazarán de tres en tres. El abrazo se va haciendo cada vez más grande, hasta llegar a un abrazo final de todos los participantes

18.Red de apoyos entre compañeros

Susan y William Stainback ponen de manifiesto la importancia de la contribución de los compañeros corrientes a la hora de dar apoyo a sus compañeros con discapacidad. 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 en la hora del patio, en las excursiones o en las visitas...), apoyo educativo (ayudarle en las tareas escolares...), etc.

19.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.

20.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.

21.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.

22.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:

1. 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.
2. 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” .

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

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.

23. 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:

¿En qué consiste ésta profesión? Enumera unas cuantas tareas (cuatro o cinco) que hacen las personas que ejercen esta profesión.

¿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

¿Los que ejercen esta profesión, es mejor que sepan trabajar en equipo? SÍ/NO

¿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 10.

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 cuantos 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:							

24.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

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 11). 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 él 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. Si no 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.

25.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:

Se pasa la plantilla del juego de la NASA (véase la figura 12) 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.

30 m. cuadrados de seda de paracaídas										
1 hornillo portátil										
2 pistolas de 7,65 mm										
1 lata de leche en polvo										
2 bombonas de oxígeno de 50 l.										
1 mapa estelar										
1 bote neumático con botellas de CO ₂										
1 brújula magnética										
20 l. de Agua										
Cartuchos de señales (arden en vacío)										
Maletín primeros auxilios										
Un receptor y emisor de FM de energía solar										
TOTAL "A":				TOTAL "B":				TOTAL "C":		

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."

Se deja tiempo suficiente para que cada equipo complete su clasificación en la columna 3. 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 13 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 nilón	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

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".

Finalmente, se calcula el total de las diferencias "A" y "B" y el resultado se anota respectivamente, en el TOTAL "A" y "B". 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 14.

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.

Cada equipo hace la autoevaluación de su equipo, respondiendo el cuestionario del cuadro de la figura 15.

La sesión acaba haciendo una puesta en común con todo el grupo clase para resaltar los aspectos más significativos de la experiencia.

3. 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.
4. 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:
 5. No se han reflexionado ni discutido con argumentos lógicos las diferentes posibilidades.
 6. Algún miembro del equipo (el setecientos) ha condicionado los demás.
 7. Algunos, aún y sabiéndolo, no lo dicen por timidez o egoísmo.
 8. Ha habido desacuerdos y tensiones dentro del equipo...

CUESTIONARIO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL EQUIPO

9. ¿Han participado todos en el trabajo del equipo?
10. ¿Ha habido alguien que haya intervenido demasiado?
11. ¿Ha habido alguien que haya bloqueado la participación de los otros miembros del

- equipo?
12. ¿Hablabais todos a la vez?
 13. ¿Todos escuchaban al que estaba hablando?
 14. ¿Os habéis desviado del trabajo a hacer alguna vez? ¿Frecuentemente?
 15. ¿Qué sistema habéis utilizado para tomar las decisiones: por consenso, por votación, ha habido alguien que ha impuesto su opinión...?
 16. ¿Habéis pedido ayuda si lo habéis necesitado?
 17. ¿Habéis ayudado cuando os lo han pedido?
 18. ¿Ha habido una buena relación entre todos los miembros del equipo?
 19. ¿Estáis satisfechos con el trabajo que habéis realizado, habéis conseguido los objetivos previstos?
 20. ¿Qué dificultades habéis tenido?
 21. ¿Cómo los habéis solucionado?
 22. Conclusiones y sugerencias para el próximo trabajo en equipo.

26.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.

27Cooperamos cuando...

El objetivo de esta actividad es hacerse una idea de qué es trabajar en equipo de forma cooperativa y al mismo tiempo descubrir algunos aspectos importantes del trabajo cooperativo en equipo como son la ayuda mutua, el respeto, la solidaridad...

Desarrollo de la actividad:

Los alumnos se dividen en equipos de cuatro, y a cada equipo se le proporciona uno de los dos textos siguientes, para que lo lean con atención.

Texto 1: Los gansos

“El próximo otoño, cuando veas los gansos dirigiéndose hacia el sur para pasar el invierno, fíjate que vuelan formando una V. Tal vez te interese saber lo que la ciencia ha descubierto acerca del porqué vuelan de esa forma. Se ha comprobado que cuando cada pájaro bate sus alas produce un movimiento en el aire que ayuda al pájaro que va detrás de él volando en V. La bandada completa aumenta por lo menos un 77 por ciento más de su poder que si cada pájaro volara solo. Las personas que comparten una dirección común y tienen sentido de comunidad pueden llegar donde deseen más fácil y rápidamente porque van apoyándose mutuamente.

Cada vez que un ganso se sale de la formación siente inmediatamente la resistencia del aire, se da cuenta de la dificultad de hacerlo solo y rápidamente regresa a su formación para beneficiarse del poder del compañero que va delante. Si nosotros tuviéramos la inteligencia de un ganso nos mantendríamos con aquellos que se dirigen en nuestra misma dirección.

Cuando un líder de los gansos se cansa, se pasa a uno de los puestos de atrás y otro ganso toma su lugar. Obtenemos mejores resultados si tomamos turnos hacia los trabajos más difíciles. Los gansos que van detrás graznan (producen el sonido propio de ellos) para alentar a los que van delante a mantener la velocidad. Una palabra de aliento produce grandes beneficios.

Finalmente, cuando un ganso se enferma o cae herido por un disparo otros dos gansos se salen de la formación y le siguen para ayudarlo y protegerlo. Se quedan acompañándolo hasta que está nuevamente en condiciones de volar o hasta que muere y sólo entonces los dos acompañantes vuelven a sus bandadas o se unen a otro grupo. Si nosotros tuviéramos la inteligencia de un ganso nos mantendríamos uno al lado del otro apoyándonos y acompañándonos.”

Texto 2: Asamblea en la carpintería

“En una carpintería hubo un día una extraña asamblea: una reunión de todas las herramientas del taller para arreglar sus diferencias. El martillo, una de las herramientas más antiguas y respetadas, ejerció la presidencia, pero enseguida la asamblea le dijo que debía renunciar a ella. “¿Porqué?”, dijo el martillo muy extrañado. “Pues porque haces demasiado ruido y, además, te pasas el día golpeando”, le respondieron. El martillo aceptó estos reproches, pero pidió que también fuera expulsado el tornillo. Alegó que para que fuera útil, tenía que dar muchas vueltas... Frente a esta acusación, el tornillo fue expulsado, pero a la vez pidió que se hiciera lo mismo con el papel de lija. Hizo notar delante de toda la asamblea que tenía un trato muy áspero y que su carácter siempre rozaba con los demás. Delante de una evidencia así, el papel de lija no tuvo más remedio que estar de acuerdo, siempre que también se expulsara de la asamblea al metro, porque constantemente medía a todo el mundo según su criterio, como si él fuera el único perfecto.

En este momento entró el carpintero, se puso el delantal y empezó a trabajar. Cogió un tablero y chapas de dos clases distintas. Usó el metro, el martillo, el tornillo y el papel de lija. Finalmente, aquellas chapas de dos colores diferentes –una de pino, muy clara y otra de nogal, casi negra- se convirtieron en un precioso tablero de ajedrez, con una superficie fina y suave, como la piel de una doncella.

Cuando la carpintería, al final de la jornada, quedó vacía de nuevo, las herramientas reanudaron la asamblea y continuaron sus deliberaciones. Entonces tomó la palabra el serrucho, y dijo, con tono solemne: “Señoras, señores, ha quedado demostrado que tenemos defectos, pero, en cambio, el carpintero trabaja con nuestras cualidades. Y las aprovecha. Esto es lo que nos hace valiosos a todos. Basta ya de pensar en nuestros puntos malos y concentrémonos de una vez por todas en aquello que todos tenemos de bueno”. Entonces la asamblea vio que el martillo era fuerte, que el tornillo unía y prensaba, que el papel de lija era ideal para pulir y eliminar asperezas, y descubrieron que el metro era preciso y exacto. De repente descubrieron que formaban un equipo capaz, juntos, de hacer cosas de gran calidad. Y se sintieron orgullosos de trabajar juntos y de la fortaleza que esto les daba.”

Cada equipo reflexiona sobre el texto que ha leído. Puede servirles seguir las siguientes pistas para la reflexión:

¿Qué conclusiones podemos extraer de éste texto si lo aplicamos a un grupo de personas unidas por una misma finalidad, que quieren llegar a una misma meta?

¿Cuál podría ser esta meta en un “Equipo de aprendizaje cooperativo”?
¿Cuándo podemos decir que cooperamos, dentro de un equipo? ¿Qué supone cooperar?

El profesor o la profesora que dirija la actividad tiene que tener muy presentes, a la hora de orientar la reflexión de los diferentes equipos, las ideas básicas de cada texto:

Texto 1: Las ocas salvajes.

Las personas que comparten un mismo objetivo y tienen sentido de comunidad pueden conseguir sus metas más fácilmente si unen sus esfuerzos y se apoyan mutuamente.

En un trabajo en equipo se obtienen mejores resultados si nos turnamos en la realización de las tareas, sobre todo de las más difíciles y pesadas.

Una palabra de ánimo de un compañero es muy beneficiosa para aquel que se desanima o tiene la moral baja.

La solidaridad, estar al lado del compañero que lo necesita, es algo esencial del trabajo en cooperativo.

Texto 1: Asamblea en la carpintería.

Todos tenemos cualidades que podemos poner al servicio de los demás.

Si somos capaces de aportar cada uno lo mejor de sí mismo podemos conseguir entre todos grandes cosas.

Aceptar a los demás como son –respetar las diferencias- es el primer paso para que nos acepten como somos.

Cada equipo escribe en un folio todo lo que se les ocurra para completar esta frase:
Cooperamos cuando...

Por ejemplo:

1. Cooperamos cuando si estamos unidos, si tenemos un objetivo común.
2. Cooperamos si mantenemos una relación de igualdad, si nadie se siente superior a los demás, si todos somos valorados y nos sentimos valorados por los demás.
3. Cooperamos si lo que pasa a un miembro del equipo nos importa a todos.
4. Cooperamos si nos ayudamos unos a otros.
5. Cooperamos si nos animamos mutuamente.
6. Cooperamos si somos amigos.
7. Etc.

Finalmente, ponen en común estas frases y las escriben sobre cartulinas que luego pueden fijar en el tablero mural de la clase.