

### ANEXO III

#### PROPUESTA DE TÉCNICAS DE COHESIÓN DE GRUPO

-Válidas, según descripción y adaptación del propio profesorado, para Ed. Infantil, Ed. Primaria y Ed. Secundaria Obligatoria-

**PROYECTO CA/AC: Cooperar para Aprender/Aprender a Cooperar. Una investigación evaluativa.**

**Referencia: SEJ2006-01495/EDUC. Director: Pere Pujolás**

1. Dinámicas de grupo para fomentar el debate y el consenso en la toma de decisiones
  - 1.1 El grupo nominal
  - 1.2 Las dos columnas
  
2. Algunas dinámicas de grupo para favorecer la interrelación, el conocimiento mutuo y la distensión dentro del grupo
  - 2.1 La pelota
  - 2.2 La Cadena de Nombres
  - 2.3 Dibujar la cara con las letras del nombre
  - 2.4 Puzzles de adivinanzas, versos o refranes
  - 2.5 La tela de araña
  - 2.6 La silueta
  - 2.7 La entrevista
  - 2.8 La maleta
  - 2.9 El blanco y la diana
  - 2.10 Las páginas amarillas
  
3. Estrategias y dinámicas para facilitar la participación de los alumnos corrientes en el proceso de inclusión de algún compañero y potenciar el conocimiento mutuo.
  - 3.1 Red de apoyos entre compañeros
  - 3.2 Círculos de amigos
  - 3.3 Contratos de Colaboración
  - 3.4 Comisión de Apoyos
  
4. Actividades para mostrar la importancia de trabajar en equipo y demostrar su eficacia
  - 4.1 Trabajo en equipo: ¿Sí o no?
  - 4.2 Mis profesiones favoritas
  - 4.3 El equipo de Manuel
  - 4.4 El Juego de la Nasa
  - 4.5 El dibujante
  - 4.6 Círculos rotos
  
5. Actividades para preparar y sensibilizar al alumnado para trabajar de forma cooperativa
  - 5.1 Mundo de Colores
  - 5.2 Cooperamos cuando
  
6. Dinámicas para resolver conflictos
  - 6.1 Dinámica de los cubos
  - 6.2 Frases asesinas
  - 6.3 Dinámica del role-playing

## **1. Dinámicas de grupo para fomentar el debate y el consenso en la toma de decisiones**

Un elemento clave en este ámbito de intervención es la asamblea de la clase, que se reúne periódicamente para debatir las cuestiones que vayan surgiendo, para solucionar los conflictos que se hayan producido, etc. Para articular la discusión y la participación de todo el grupo, y para evitar que algunos (o alguno) impongan su punto de vista sobre los otros, se pueden utilizar las siguientes técnicas de dinámica de grupos:

### **1.1 El Grupo Nominal**

Esta dinámica -tal como la expone María Luisa Fabra (1992)- sirve para obtener informaciones, puntos de vista o ideas de los alumnos sobre un tema o un problema determinado, de una forma estructurada, de modo que facilita la participación de los más cohibidos e impide el protagonismo excesivo de los más lanzados. Según la profesora Fabra, es una técnica especialmente útil cuando se trata de que un grupo clase tenga que tomar decisiones consensuadas sobre aspectos relativos a normas, disciplina, actividades grupales, etc. Pero también puede servir, por ejemplo, para que el profesor o la profesora puedan 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.

## 1.2 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.

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

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

El proceso a seguir es el siguiente:

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

Figura 2

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

Por otra parte, como en la dinámica del Grupo Nominal, se puede sustituir el trabajo individual por el trabajo en equipo: los que piensan y aportan las alternativas, y las valoran una por una, son los equipos cooperativos, no los alumnos y las alumnas individualmente<sup>1</sup>.

## **2. Algunas dinámicas de grupo para favorecer la interrelación, el conocimiento mutuo y la distensión dentro del grupo**

### **2.1 La pelota<sup>2</sup>**

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.

### **2.2 La Cadena de Nombres<sup>3</sup>**

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.

### **2.3 Dibujar la cara con las letras del nombre<sup>4</sup>**

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.

---

<sup>1</sup>Véase una adaptación de esta dinámica en la actividad descrita en el apartado 4.1: “Trabajo en equipo, ¿sí o no?”

<sup>2</sup>Adaptada de [www.lauracandler.com](http://www.lauracandler.com)

<sup>3-5-6</sup>Presentada por Coral Baz (Proyecto PAC: Grupo de Investigación de Zona, Andalucía).

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.

Figura 3



Manuel

**2.4 Puzzles de adivinanzas, versos o refranes<sup>5</sup>**

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.

REFRANES	
Redonda como un queso...	... y nadie le puede dar un beso
Comer y rascar...	... todoesempezar
Más vale pájaro en mano...	... quecientovolando
El que a buen árbol se arrima...	... buenasombra le cobija
Quienbientequiere...	... teharállorar
Quien mucho abarca...	... pocoaprieta
No por mucho madrugar...	... amanecemástemprano

Figura 4

POEMAS	
El lagartoestállorando. La lagartaestállorando. El lagarto y la lagarta condelantalitosblancos.	Por la calleabajo van dos ratones: el unollevaenaguas, y el otro, calzones.
Caminante son tushuellas el camino y nada más; caminante no hay camino, se hace camino al andar.	Novia del campo, amapola, que estás abierta en el trigo; amapolita, amapola, ¿tequierescasarconmigo?

Figura 5

## **2.5 La tela de araña<sup>6</sup>**

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.

## **2.6 La silueta<sup>7</sup>**

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.

## **2.7 La entrevista<sup>8</sup>**

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.

## **2.8 La maleta<sup>9</sup>**

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.

---

<sup>6-8</sup>Dinámica aportada por Ana Belén Sánchez, del Colegio Gredos San Diego, de El Escorial, en el Curso de Experto Universitario en Aprendizaje Cooperativo, organizado por UCETAM y la Universidad de Alcalá de Henares (curso 2006-2007).

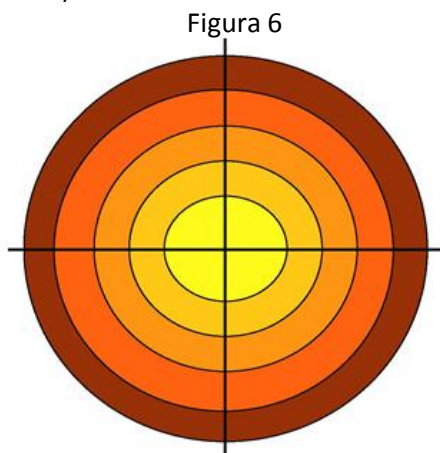
<sup>8</sup>Adaptada de [www.cooperative.learning.com](http://www.cooperative.learning.com)

<sup>9</sup>Dinámica aportada por Ana Belén Sánchez, del Colegio Gredos San Diego, de El Escorial, en el Curso de Experto Universitario en Aprendizaje Cooperativo, organizado por UCETAM y la Universidad de Alcalá de Henares (curso 2006-2007).

## 2.9 El blanco y la diana<sup>10</sup>

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

En una cartulina grande se dibujan una serie de círculos concéntricos (el “blanco”) (en tantos como aspectos de su vida personal y manera de ser de cada uno quieran poner en común, desde su nombre hasta cuál es la asignatura que les gusta más y la que les gusta menos, pasando por su afición preferida y su manía más acentuada, su mejor cualidad y su peor defecto, etc.), y se dividen en tantas partes como miembros tenga su equipo de base (cuatro o cinco) (Figura 6)



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.

## 2.10 Las páginas amarillas<sup>11</sup>

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.

<sup>10-12</sup> Adaptada de [www.lauracandler.com](http://www.lauracandler.com) Adaptada de Spencer Kagan (1999)

### **3. Estrategias y dinámicas para facilitar la participación de los alumnos corrientes en el proceso de inclusión de algún compañero y potenciar el conocimiento mutuo**<sup>12</sup>

#### **3.1 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 (ayudarlo 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 (ayudarlo en las tareas escolares...), etc.

#### **3.2 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.

#### **3.3 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.

#### **3.4 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.

---

<sup>12</sup>Las estrategias de este apartado, encaminadas todas ellas a facilitar la interacción entre los estudiantes corrientes y los que tienen alguna discapacidad en un aula inclusiva, han sido sacadas de Stainback y Stainback (1999).



#### **4. Actividades para mostrar la importancia de trabajar en equipo y demostrar su eficacia**

##### **4.1 Trabajo en equipo: ¿Sí o no?<sup>13</sup>**

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

Desarrollo de la actividad:

La actividad consiste en la aplicación de la dinámica de grupos conocida con el nombre de “Técnica de las Dos Columnas” (Fabra, 1992).

El proceso a seguir es el siguiente:

- Se trata de que los alumnos y las alumnas hagan memoria de las experiencias en trabajos en equipo en cursos anteriores (en el centro actual o en otros centros), y de que valoren los aspectos positivos o recuerdos agradables, en contraposición a los aspectos menos agradables o recuerdos negativos que tienen del trabajo en equipo.
- Se divide la pizarra en dos partes con una línea vertical. En una parte se va a escribir “Aspectos positivos, recuerdos agradables” y en la otra, “Aspectos negativos, recuerdos desagradables” (Figura 9).
- 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.

<b>ASPECTOS POSITIVOS, RECUERDOS AGRADABLES</b>	<b>ASPECTOS NEGATIVOS, RECUERDOS DESAGRADABLES</b>

Figura 9

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 lapizarra, 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.

##### **4.2 Mis profesiones favoritas<sup>14</sup>**

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 trabajo en juntas diferentes personas porque una sola no podría hacerla o tardaría mucho.

<sup>13</sup>Pere Pujolàs, et al. Programa para enseñar a trabajar en equipos cooperativos en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. <http://www.uvic.cat/fe/recerca/ca/psico/cooperatius-eso.html>.

<sup>14</sup>Pere Pujolàs, et al. Programa para enseñar a trabajar en equipos cooperativos en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. <http://www.uvic.cat/fe/recerca/ca/psico/cooperatius-eso.html>.

Desarrollo de la actividad:

- Cada alumno que participa en la actividad piensa tres profesiones que le gustaría - o no le desagradaría del todo- poder ejercer en el futuro. Entre todos los participantes tienen que analizar cuantas más profesiones mejor, sin que haya ninguna de repetida. Para ello cada alumno piensa tres, dice en voz alta la que ha escogido en primer lugar, y, si ya la ha dicho otra persona antes, dice la segunda, o la tercera, que había apuntado.
- Una vez todos saben la profesión que les ha tocado analizar responden a las siguientes preguntas:
  1. ¿En qué consiste ésta profesión? Enumera unas cuantas tareas (cuatro o cinco) que hacen las personas que ejercen esta profesión.
  2. ¿Para hacer la mayoría de estas tareas, los que ejercen esta profesión necesitan la colaboración de alguna otra persona del mismo oficio o bien de un oficio parecido o complementario? SÍ/NO
  3. ¿Los que ejercen esta profesión, es mejor que sepan trabajar en equipo? SÍ/NO
  4. ¿Alguien os ha enseñado, en la escuela o en el instituto, hasta ahora, de una manera sistemática, a trabajar en equipo? SI/NO
- Después los participantes se agrupan en equipos de cinco o seis miembros cada uno, y ponen en común este pequeño análisis de la profesión que han hecho cada uno, llenando una tabla como la que se muestra en la figura 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 enseña a trabajar de esta manera.

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

Figura 10

### 4.3 El equipo de Manuel<sup>15</sup>

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

Desarrollo de la actividad

#### 1. Lectura del caso “El equipo de Manuel”:

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

#### 2. 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”.*

#### 3. 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 personajes 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 aparte. 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 y la ha dicho otro compañero, evidentemente no se anota en ésta hoja, en la cual quedan recogidas todas las ventajas que han aportado entre todos los miembros del equipo. Después cada alumno escribe en el apartado B de la plantilla, las ventajas nuevas que él no había escrito antes en el apartado A de su plantilla.

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

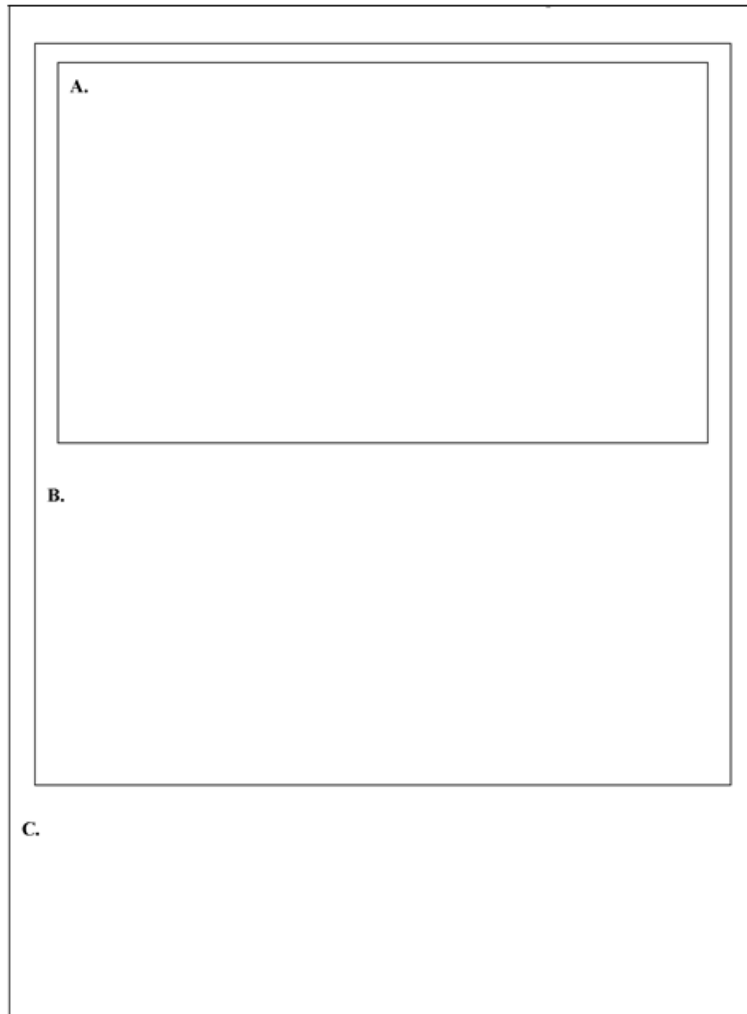
#### 4. Conclusiones:

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

<sup>15</sup>Aportada por Santiago Marín (Proyecto PAC: Equipo de Investigación de Zona, Extremadura), adaptada de Gómez, García y Alonso (1991).

ya haya anotado todas las ventajas de la lista final. Si no es así, sería 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.



El diagrama muestra un rectángulo exterior que contiene un rectángulo interior. El espacio entre los rectángulos está dividido en tres secciones etiquetadas A, B y C. La sección A es un rectángulo que ocupa la parte superior del espacio interior. Las secciones B y C ocupan el espacio restante inferior, con B arriba y C abajo.

Figura 11

#### 4.4 El Juego de la Nasa<sup>16</sup>

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

Desarrollo de la actividad:

1. Se pasa la plantilla del juego de la NASA (véase la figura 12) a los alumnos y se le 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 lleve a la Tierra.*

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

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

- *Tenéis que hacer una clasificación de los objetos de mayor a menor importancia porque la tripulación se los lleve en la travesía que tendrán que hacer hasta llegar a la otra nave.*
- *Poner un 1 al objeto más importante, el último del cual tendrían que prescindir; un 2, al segundo en importancia... y así hasta que pongáis un 15 al objeto menos importante para su supervivencia, el primero del que podrían prescindir.*

2. Rellenan la columna 1 de la plantilla, con la preclasificación individual, y se les pide que no comenten el resultado con sus compañeros.

3. Cuando todos han terminado de rellenar la columna 1, se reúnen en equipos de 4 o 5 miembros y se les da las instrucciones siguientes:

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

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

*Advertencias:*

- *No queréis imponer vuestra decisión personal a los demás. Argumentad tanto como podéis vuestra decisión.*
- *Evitad transigir solo para estar de acuerdo enseguida o para evitar conflictos.*
- *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 patios...*
- *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.”*

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

---

<sup>16</sup>Adaptado de Pere Pujolàs, et al. Programa para enseñar a trabajar en equipos cooperativos en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. <http://www.uvic.cat/fe/recerca/ca/psico/cooperatiu-eso.html>.

Objetos	1	2	DIFERENCIA "A"	3	4	DIFERENCIA "B"
	Pre-clasificación individual	Clasificación de la NASA		Clasificación del grupo	Clasificación de la NASA	
1 caja de Cerillas						
1 lata de concentrado de alimentos						
20 m. de cuerda de nylon						
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 <sub>2</sub>						
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":		

Figura 12

- 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 <sub>2</sub>	Pueden ser útiles para superar simas
10	Cartuchos de señales	Útiles para que les puedan ver desde la nave
11	Pistolas de 7,65 mm	Con ellas se puede intentar prender impulso por reacción
12	Leche en polvo	Alimento útil mezclado con agua
13	Fogón portátil	Útil en la parte de la luna no iluminada por el sol
14	Brújula magnética	Inútil porque no hay campo magnético en la luna
15	Cerillas	Inútiles porque no hay oxígeno en la luna

Figura 13

6. 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".

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

8. 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.

9. 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.

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

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

1. Cuando el Total "B" es más pequeño que el Total "A" quiere decir que la decisión del grupo es de mejor calidad que la que se ha tomado individualmente. Esto es lo que suele pasar la mayor parte de las veces.
2. Cuando el Total "A" es más bajo que el Total "B", seguramente el grupo no ha acabado de funcionar suficientemente bien. Puede ser debido, entre otras, a estas razones:
  - No se han reflexionado ni discutido con argumentos lógicos las diferentes posibilidades.
  - Algún miembro del equipo (el setecientos) ha condicionado los demás.
  - Algunos, aún y sabiéndolo, no lo dicen por timidez o egoísmo.
  - Ha habido desacuerdos y tensiones dentro del equipo...

Figura 14

#### **CUESTIONARIO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL EQUIPO**

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

Figura 15

#### **4.5 El dibujante<sup>17</sup>**

Objetivos:

- a) Intentar llegar a la máxima precisión en la expresión oral de las instrucciones.
- b) Constatar la dificultad de expresar y entender instrucciones mediante el lenguaje verbal.
- c) Entender cómo el diálogo unidireccional puede comportar interpretaciones erróneas y cómo la comunicación mejora cuando el diálogo es bidireccional.

Edad: Todas las edades

Tiempo: 30'.

Material: Una hoja en blanco, un bolígrafo, una reproducción del dibujo hecho para la ocasión.

Desarrollo de la actividad:

Se agrupa a los participantes por parejas, situándolos espalda contra espalda. A uno de ellos se le da el dibujo y al otro una hoja de papel en blanco y un bolígrafo. Aquel que tiene el dibujo irá dando instrucciones al que está dibujando para que dibuje en la hoja en blanco el dibujo lo más semejante posible al que le hemos dado al compañero o a la compañera. Aquella persona que está dibujando no podrá hacer ninguna pregunta a quien le está dictando el dibujo. Tienen 5' para reproducir el dibujo.

En una segunda fase se repetirá la operación, pero esta vez se permitirá que la persona que dibuja pregunte lo que quiera a la persona que le está dictando, haciéndole las preguntas aclaratorias que considere oportunas. Les daremos unos 5' para hacer los dibujos también en esta segunda fase.

<sup>17</sup> Adaptado Lobato Fraile (1998)



Guía para el monitor de la actividad:

Para esta actividad hay que evitar que las personas que van a dibujar vean el dibujo, por eso intentaremos distribuir a la gente que participa en el espacio de manera que se facilite que los dibujantes no puedan ver el dibujo. También hay que evitar que los dibujantes hablen en la primera fase, de no ser así el juego puede perder su sentido.

Conclusiones / Evaluación:

Una vez los dibujos estén terminados, se enseñarán a los dibujantes, y se compararán los dibujos de la primera y la segunda fase, miraremos cuáles han salido mejor y debatiremos porque. El monitor deberá enfocar el debate hacia la insuficiencia del lenguaje como medio de comunicación plenamente efectivo y de la facilidad con la que nos puede llevar a interpretaciones incorrectas de aquello que intentamos expresar. También es interesante abrir debate sobre cómo se sentían las personas que estaban dibujando y solamente recibían órdenes sin tener derecho a réplica en estas, en la mayoría de los casos la gente se siente frustrada e impotente.

Nota:

Esta actividad se puede relacionar con la de los Círculos rotos, en ella veíamos la importancia del lenguaje y de la comunicación dentro de un grupo, y en esta actividad constatamos los condicionantes para que esta comunicación sea lo más efectiva posible, por esto en un grupo las relaciones en el diálogo deben ser igualitarias, ya que cuando el diálogo no sigue una relación de poder horizontal sino vertical, sin derecho a réplica, puede llevar a confusiones y a interpretaciones erróneas.

#### **4.6 Círculos rotos<sup>18</sup>**

Objetivos:

- a) Percatarse de la importancia de la comunicación en el trabajo conjunto.
- b) El trabajo cooperativo es un conjunto y no una unión de partes sueltas.
- c) Analizar las relaciones de poder dentro de un grupo.

Edades: Todas las edades. En Infantil y primeros cursos de Primaria es necesario adaptar los círculos y simplificarlos

Tiempo de realización: 30'.

Material: Los círculos rotos hechos a propósito para este juego.

Desarrollo de la actividad:

Todos los participantes del juego deben formar grupos de 6 personas, a cada miembro del grupo se le dará un sobre. Dentro de cada sobre encontrarán un círculo hecho a trozos, deberán intercambiar piezas de círculo los unos con los otros para que cada miembro del grupo acabe con un círculo hecho. Pero existen algunas condiciones al mismo tiempo de intercambiar las piezas; los miembros del grupo no pueden hablar entre ellos, cuando alguien considera que una pieza del círculo no le aprovecha debe ofrecerla a otro miembro del grupo sin colocársela en el lugar, tampoco no nadie puede coger piezas de otro si este no le ofrece la pieza. Se tienen 5 minutos para acabar el juego.

Guía para el monitor de la actividad:

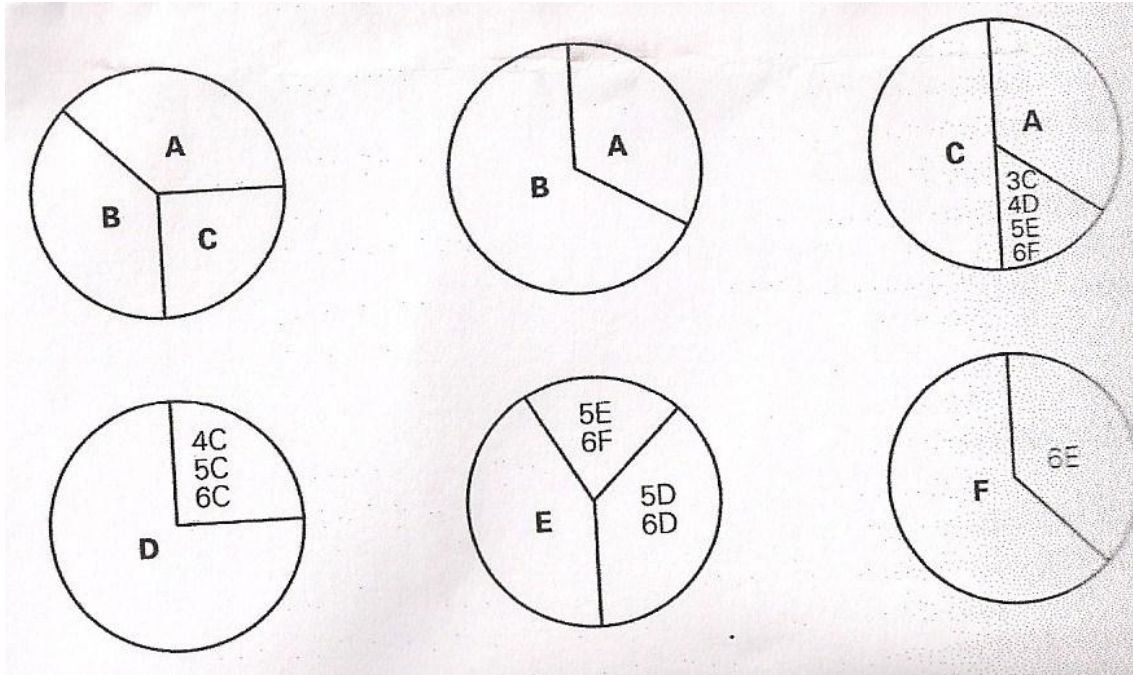
De los 6 sobres repartidos los monitores deben saber que uno tiene un sobre que sale el círculo montado, es decir, que ni le sobra ni le falta ninguna pieza, cuadra perfectamente. Hay que observar a esta persona y ver cómo reacciona, la tendencia natural de ésta es mirar qué hacen sus compañeros sin hacer absolutamente nada, si esta persona no desmonta su círculo será imposible que cuadren las piezas del resto de los círculos. Hay que observar también al resto de compañeros del grupo si se percatan de la situación y si le miran de forma extraña como incitando a desmontar su círculo.

Conclusiones / Evaluación:

La tarea de un grupo cooperativo no acaba cuando acaba uno de los miembros sino cuando acabamos todos. Esta es la idea fundamental que se quiere destacar en este juego. También hay que aflorar las limitaciones que han aportado al grupo una falta absoluta de comunicación, y destacar en un grupo la importancia de pedir opinión a los compañeros y no imponer ideas.

---

<sup>18</sup>Adaptado de Lobato Fraile (1998).



SESIÓN 5:  
¿SOMOS REALMENTE UN GRUPO?



© Pavel Davidenko | Dreamstime.com

**OBJETIVOS:**

- Delimitar las aportaciones de la dinámica de los grupos.
- Determinar lo que se ha logrado como grupo y como miembro individual.

**ACTIVIDAD 1: Los cuadrados**

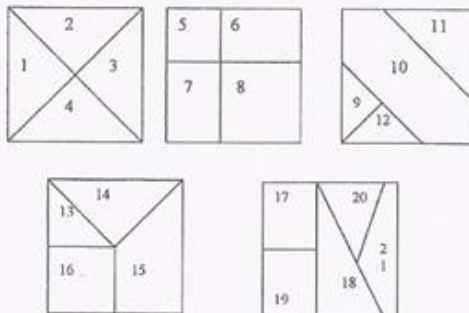
**TIEMPO: 25 minutos**

Esta técnica promueve el trabajo en grupo y permite determinar la productividad de un equipo, con el fin de que sus miembros, en función de la madurez y experiencia alcanzada como grupo, tomen conciencia de que el resultado de una tarea depende de la colaboración y actitudes de los miembros del mismo.

SESIÓN 5: ¿SOMOS REALMENTE UN GRUPO?

MATERIAL

DOCUMENTO 1: SUGERENCIA DE CUADRADOS







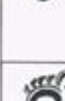

DOCUMENTO 2: SUGERENCIA PARA LA DISTRIBUCIÓN DE LAS PIEZAS

Sobres	Piezas
Núm. 1	1 y 2
Núm 2	5 - 16 - 10 - 4 - 8
Núm 3	12 - 14 - 17 - 6 - 7
Núm 4	13 - 15 - 21 - 3 - 9
Núm 5	11 - 18 - 19 - 20
Núm 6	Ninguna pieza (vac o).

DOCUMENTO 3: NORMATIVA PARA CONSTRUIR LOS CUADRADOS

NO pedir nada a los demás miembros (ninguna pieza).  
 NO hablar (ni con gestos).  
 NO intentar terminar la tarea en solitario.  
 Si dar o ceder las piezas propias.  
 Si observar la marcha de todos.  
 Si colaborar con los demás.  
 Si intentar acabar la tarea en equipo.  
 Si respetar los tiempos máximos acordados para terminar la tarea.

FORMACIÓN EN COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

	Para su desarrollo es necesario que se prepare un juego de seis sobres por cada subgrupo de seis personas: uno vacío, y los otros cinco, con algunas piezas de cinco cuadrados cortados en varias partes por las líneas marcadas, como los que se presentan en el Documento 1 a modo de sugerencia.
	Cada sobre debe contener diversas piezas de los diferentes cuadrados, excepto uno de ellos que no tiene ninguna pieza. Se reparten los sobres al azar entre los miembros de cada subgrupo, y a modo de sugerencia, cada sobre podría contener la distribución que aparece en el Documento 2.
	A continuación, se entrega a cada subgrupo el material para la reconstrucción de los cuadrados, se les indica en qué consiste la tarea y se dan las instrucciones o normativa que deberán seguir los miembros de cada subgrupo para completar el trabajo propuesto. Las normas aparecen en el Documento 3.
	En el caso de que un subgrupo finalice antes que los demás, se le permite hacer lo que quiera mientras espera que el resto acabe o se agote el tiempo límite concedido. Cuando todos los subgrupos hayan terminado de completar los cuadrados, o se haya agotado el tiempo, nombran un portavoz y se reúnen en sesión plenaria para comentar y discutir los resultados.
	Los aspectos que es preciso tener en cuenta son: el tiempo empleado por cada subgrupo para completar la tarea, defectos en su desarrollo, dificultades encontradas, cosas positivas a anotar, transcripción a la vida cotidiana y posibles aplicaciones.
	El portavoz de cada subgrupo comunica lo experimentado por su subgrupo durante el desarrollo de la técnica. El Formador/a interviene lo menos posible, excepto para verbalizar la falta de organización o las dificultades que aparezcan en la sesión plenaria para intercambiar información sobre la experiencia.

## **5. Actividades para preparar y sensibilizar al alumnado para trabajar de forma cooperativa.**

### **5.1 Mundo de Colores**

Objetivos:

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

Edades: Todas las edades

Tiempo: 20'

Materiales: Pegatinas de diferentes colores.

Desarrollo de la actividad:

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

Guía para el monitor de la actividad:

- Fijarse quien conduce a la gente hacia los grupos de diferentes colores agarrándolos y llevándolos.
- Fijarse en las expresiones de la persona que tiene la pegatina diferente a todos.
- Fijarse en las personas que se dejan llevar.
- Ver que hace la gente al comenzar el juego, quien son los primeros que comienzan a agrupar a los otros.
- Fijarse en cómo la gente tiende a agruparse por colores.

Conclusiones / Evaluación:

Al formar grupos tendemos a hacerlos de manera homogénea, agrupándonos con los amigos o aquellos iguales a nosotros, y muchas veces, aunque de manera involuntaria, a discriminar a aquellos que son diferentes. Si nos agrupamos con aquellos que son iguales y piensan igual se produce una homogeneidad en los discursos empobreciendo el aprendizaje.

### **5.2 Cooperamos cuando...<sup>19</sup>**

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:

1. 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.*

---

<sup>19</sup>Adaptado de Pere Pujolàs, et al. Programa para enseñar a trabajar en equipos cooperativos en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. <http://www.uvic.cat/fe/recerca/ca/psico/cooperatius-eso.html>

*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. “¿Por qué?”, 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 MI, 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 pi el 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 de hacer cosas de gran calidad. Y se sintieron orgullosos de trabajar juntos y de la fortaleza que esto les daba.”*

2. 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(a) 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: Los gansos

- 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 2: 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.

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

Cooperamos cuando...

Por ejemplo:

- Cooperamos cuando si estamos unidos, si tenemos un objetivo común.
- 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.
- Cooperamos si lo que pasa a un miembro del equipo nos importa a todos.
- Cooperamos si nos ayudamos unos a otros.
- Cooperamos si nos animamos mutuamente.
- Cooperamos si somos amigos, etc.

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

## **6. Dinámicas para resolver conflictos**

### **6.1 Dinámica de los cubos**

Objetivos:

- a) Poner de manifiesto sentimientos como rabia, impotencia.
- b) Ver como se establecen relaciones de poder.
- c) Análisis de sentimientos ante situaciones injustas.
- b) Resolución de conflictos.

Tiempo: Entre 90' y 120'

Material:

- tijeras.
- 1 plano para hacer un cubo en buenas condiciones.
- planos para hacer un cubo de papel en malas condiciones o defectuoso.
- 5 tubos de pegamento de barra.
- gomas.
- 12 lápices.
- 1 regla
- Hojas en blanco (preferiblemente para reciclar)
- rollos de papel celo.

Desarrollo de la actividad:

Los alumnos se agrupan en equipos de 4 a 6 personas según la gente que participa, siempre deben salir seis grupos. (Si no son seis grupos se adaptará el material).

Los grupos se nombran con letras: A, B, C, D, E, F. Recibiendo el siguiente material:

Grupo A: <ul style="list-style-type: none"><li>- Lápices.</li><li>- El plano del cubo en buenas condiciones.</li><li>- 1 Goma.</li></ul>	Grupo B: <ul style="list-style-type: none"><li>- Lápices.</li><li>- 1 Plano del cubo defectuoso o en malas condiciones.</li><li>- 1 Goma.</li></ul>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Regla.</li> <li>- Tijeras.</li> <li>- 1 Tubo de pegamento.</li> <li>- hojas de papel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tijeras.</li> <li>- Tubos de pegamento.</li> <li>- Hojas de papel.</li> </ul>
<p>Grupo C:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lápices.</li> <li>- 1 Plano del cubo defectuoso o en malas condiciones.</li> <li>- 1 Goma.</li> <li>- Tijeras</li> <li>- 1 Tubo de pegamento.</li> <li>- Hojas de papel.</li> </ul>	<p>Grupo E:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Lápiz.</li> <li>- 1 Tubo de pegamento.</li> <li>- 40 Hojas de papel.</li> </ul>
<p>Grupo F:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Lápiz</li> <li>- 1 Tijera.</li> <li>- 1 Rollo de papel de celo.</li> <li>- 35 Hojas de papel.</li> </ul>	

Una vez está todo el material repartido, se explicará que el juego consiste en hacer el mayor número de cubos posible y de la mejor calidad posible, por grupos. Y que tienen planos con los que guiarse para hacer los cubos, pero la de mejor calidad lo tiene el grupo A. No serán dados por buenos cubos mucho más grandes o mucho más pequeños que el que está en el plano. Posteriormente se le encargará a cada grupo que nombre a un representante de grupo que será el que podrá negociar con otros representantes de otros grupos para intercambiar material. Estas negociaciones se producirán en una mesa aparte y bajo la supervisión del monitor de la actividad.

**Guía para el monitor de la actividad:**

Esta actividad está orientada a que se den situaciones de máxima tensión entre grupos, algunos grupos están cargados de mucha tecnología (lápiz, gomas, tijeras, etc.), pero poca materia prima (hojas de papel) y otros que tienen mucha materia prima y muy poca tecnología. Veremos cómo desde posiciones de más poder se intenta dominar a aquellos que en teoría son menos poderosos. Para forzar un poco esta situación el mediador en los grupos cuando hacen negociación se puede decantar por aquellos grupos que tengan más tecnología favoreciendo más aún su ventaja.

La idea del juego consiste en que si todos colaboran y ponen los recursos al alcance de todos conseguirán el mayor número de cubos y además de calidad. En el juego se pueden dar muchas relaciones extrañas que habrá que analizar en la evaluación.

**Conclusiones / Evaluación:**

En esta dinámica lo más importante es analizar los sentimientos de la gente de los grupos, saber cómo se han sentido y ver las frustraciones de los miembros de los grupos menos “poderosos” y cómo los grupos más poderosos los han “machacado” en cierta medida. También cabe desarrollarlo con una perspectiva más social y ver cómo en ocasiones los grupos sociales de más poder se aprovechan de aquellos más desfavorecidos.

**5.2 Frases asesinas**

**Objetivos**

- Tomar conciencia del significado y consecuencias de modalidades de comunicación
- Favorecer una reestructuración cognitiva
- Posibilitar la resolución de algunos conflictos de comunicación en el grupo

Edad: Si se adapta se puede utilizar en todas las edades

**Desarrollo**

- Trabajo individual 10 min.
- Trabajo en grupo 25 min.
- Puesta en común

**Frases asesinas:**

- a. Nunca lo habíamos hecho así...

- b. Eso no funciona...
- c. Ya lo hemos intentado todo...
- d. No estamos en condiciones para eso...
- e. Si eso fuera posible, ya lo hubieran hecho otros
- f. Todo eso es pura teoría... una bonita ilusión...
- g. No entiendo dónde encuentras la dificultad
- h. Propuestas como ésta hay infinitas...
- i. Ya estás otra vez con tus manías...
- j. Eso será muy bonito, pero no creo que dé resultado...
- k. No hay nada que hacer...
- l. Eso no da más que trabajo y preocupaciones...
- ll. Por ahí no vamos a ninguna parte...
- m. Como siempre, estamos perdiendo el tiempo...
- n. ¡Qué tontería! Pero cómo se te ocurre decir eso...

- Indica la frase que te parece más mortífera y por qué
- Busca la frase que se usa más en los grupos a los que perteneces, e intenta buscar la causa o causas principales del porqué
- Señala la frase que más utilizas tú (o similar), y por qué...
- Añade alguna frase “asesina” a la relación anterior
- Escribe varias frases vivificantes como alternativas a éstas

### **5.3 Dinámica del role-playing**

Quizá sea la más conocida por todos y la que, en algún momento de nuestras vidas, hemos practicado. Su versatilidad y relativa facilidad a la hora de prepararla nos da muchas posibilidades y nos permite trabajar cuestiones relevantes en el seno de un grupo. Nosotros particularmente trabajamos los posibles conflictos que aparecen en el grupo fruto de la falta de responsabilidad de alguno de los miembros y cuáles son las actitudes que podemos encontrar entre los distintos componentes: el preocupado, el “me da igual”, el “ya se apañará”, el mediador, el defensor, el radical,... Permite vivenciar escenas más reales de lo que nos imaginamos y ello da pie a diálogos y reflexiones que ayudan a pensar en cuáles serían las actuaciones y las decisiones más adecuadas y “consensuadas” ante los conflictos en el grupo.