



TÉCNICAS COOPERATIVAS EN EL AULA

El trabajo en equipo como recurso para aprender

PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

- **Interdependencia positiva:**
 - Los logros son de todos y mis logros dependen de los tuyos.
- **Responsabilidad individual:**
 - Tú eres el responsable de ti mismo y de tu trabajo, que nadie hará por ti.
- **Participación equitativa:**
 - Todos tenemos derecho, y el deber de expresarnos y participar desde nuestras posibilidades.
- **Participación simultánea:**
 - Cuanto más participación mejor. Así todos trabajamos activamente y al mismo tiempo.

ELEMENTOS ESENCIALES DE LA ESTRUCTURA COOPERATIVA:

Participación:

- Será siempre equitativa, simultánea e intensa. Todos los estudiantes han de participar activamente en la tarea, sabiendo que nadie puede hacerlo por otro, ni se debe hacerse siempre lo que uno diga. En la participación cooperativa es imprescindible la aportación responsable de cada uno, la cual –por supuesto- puede ser matizada, ampliada, modificada... por los otros miembros del equipo, sirviendo así, para el equipo en general, y para cada uno de sus miembros, en particular..

Interacción:

- Dentro del equipo, los estudiantes deben animarse, ayudarse, apoyarse, corregirse... mutuamente, tanto por lo que se refiere a las producciones académicas como a su comportamiento y actitud.

Para saber si una estructura es cooperativa hay que poder responder afirmativamente estas dos preguntas:

- ¿Todos los miembros participan activamente y con responsabilidad en la actividad?
- ¿Interactúan entre ellos, se corrigen, se ayudan, se animan, se apoyan...?

Si la respuesta no ha sido afirmativa, nos encontraremos delante de una estructura **pseudo-cooperativa**.

PRINCIPIOS Y ELEMENTOS DEL @jblasgarcia

APRENDIZAJE COOPERATIVO

RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL

TÚ ERES RESPONSABLE DE TI MISMO Y DE TU TRABAJO, QUE NADIE HARÁ POR TI

INTERDEPENDENCIA POSITIVA

LOS LOGROS SON DE TODOS Y MIS LOGROS DEPENDEN DE LOS TUYOS.

INTERACCIÓN SIMULTÁNEA

CUANTO MÁS PARTICIPACIÓN MEJOR. ASÍ TODOS TRABAJAMOS ACTIVAMENTE Y AL MISMO TIEMPO.

PARTICIPACIÓN EQUITATIVA

TODOS TENEMOS DERECHO, Y EL DEBER, A EXPRESARNOS Y PARTICIPAR DESDE NUESTRAS POSIBILIDADES

LOS PROFES

- Estructuran las secuencias y organizan las dinámicas.
- Observan, acompañan, analizan y retroalimentan los procesos y el trabajo de los estudiantes.

LOS ESTUDIANTES

- Nadie puede hacer el trabajo por ti
- No se debe hacer siempre lo que uno diga.
- Cada uno aporta responsablemente su trabajo, el cual -por supuesto- es ampliado, modificado o matizado por sus compañeros.
- Todos tenemos responsabilidad compartida en los aprendizajes de los demás .
- Todos nos animamos, apoyamos y corregimos mutuamente, tanto en las producciones académicas, como en nuestro comportamiento y actitud

ELEMENTOS PARA LA ORGANIZACIÓN INTERNA

CARGOS Y FUNCIONES: Todos tendremos un rol claro y bien definido dentro del equipo, que serán complementarios y rotativos para asegurar la interdependencia positiva.

PLANES DE EQUIPO: Cada uno nos proponemos unos objetivos a lograr, así como los compromisos individuales para el período de tiempo que dure el proyecto de aprendizaje, educando así la responsabilidad individual

REVISIONES PERIÓDICAS: Cada equipo autoevaluaremos periódicamente nuestros objetivos , para conocer los conseguidos y tomar las decisiones oportunas para mejorar.

GRUPOS COOPERATIVOS

Cuando un grupo de alumnos se ayudan unos a otros para conseguir sus objetivos, individuales y comunes, y lo que haga cada uno en particular repercute en los demás.

En cuanto a la filosofía que impregna la clase cooperativa destacamos la conveniencia de trabajar las normas de comportamiento de las relaciones interpersonales. Así se deberán trabajar los siguientes aspectos:

- Valorar las diferencias individuales.
- Rechazar las desigualdades y las injusticias.
- Dar importancia a valores como:
 - Diálogo.
 - Convivencia.
 - Solidaridad.



CLAVES:

- **NÚMERO DE COMPONENTES:** Los equipos deben estar formados por una estructura par (la pareja es la unidad mínima de cooperación), preferentemente estarán formados por cuatro alumnos, ya que este número y estructura permitirá la máxima interacción ente el equipo.
- **COMPOSICIÓN:** Los equipos tendrán una composición heterogénea, pues la heterogeneidad es la clave para desarrollar relaciones de ayuda y riqueza de aprendizajes desde las diferencias que existen entre ellos.
- **TIEMPO DE DURACIÓN DE LOS EQUIPOS:** Los equipos se mantendrán constituidos durante un periodo largo de tiempo. Un trimestre es un periodo adecuado para dar la oportunidad de consolidar el equipo, aunque pueden permanecer durante todo el curso escolar.
- **NORMAS DE FUNCIONAMIENTO:** Los equipos pueden elaborar sus propias normas de funcionamiento de manera consensuada y asumirlas. El funcionamiento cooperativo requiere de organización democrática que les ayude a vivenciar y aprender de manera activa la democracia como elemento básico de convivencia de nuestro tiempo. Las normas, por supuesto, son siempre revisables y se irán ajustando a las necesidades, características e idiosincrasia de cada equipo en particular.

ORGANIZACIÓN INTERNA.

Se debe enseñar a trabajar y a organizarse en equipo. Para ello es necesario tener en cuenta los siguientes elementos:

@jblasgarcia www.jblasgarcia.com

METODOLOGÍAS COOPERATIVAS

10 BASES COMUNES

- 1 Los grupos de aprendices deben estar organizados en pequeños equipos
ORGANIZA
- 2 Los equipos son, habitualmente, heterogéneos en su composición y representativos de la diversidad del grupo-aula.
- 3 **EMPATIZA**
Hace partícipe al alumno del método que utiliza y le hace responsable de su aplicación.
- 4 **EVALÚA CON Y PARA EL APRENDIZAJE.**
Reflexiona junto a sus alumnos, con frecuencia y celeridad, sobre el hecho de aprendizaje desarrollado, sobre los progresos y las necesidades de mejora.
- 5 **HACE EQUIPO**
Integra a todos los aprendices en secuencias de aprendizaje colectivas.
- 6 **INDIVIDUALIZA**
Planifica ejercitaciones individualizadas y marca ritmos y secuencias de progresión para cada uno de los aprendizajes.
- 7 **MOTIVA**
Mantiene el ritmo del entrenamiento de modo que los alumnos se sientan motivados hacia la tarea de aprender.
- 8 **CREA RESILIENCIA**
Ayuda al alumnado a gestionar sus emociones y refuerza su capacidad de resiliencia ante las adversidades.
- 9 **CONFÍA**
Confía plenamente en la capacidad de mejora de todos los aprendices y persevera en el objetivo.
- 10 **ENSEÑA A APRENDER**
Persigue la independencia del alumno para su aprendizaje y le dota de herramientas para que se convierta en su propio entrenador.

Transformar la escuela. El blog de JBlasGarcia

- **CARGOS Y FUNCIONES:** todos los miembros del equipo deben desempeñar un rol, bien definido, con las funciones claras. Estos roles deben ser complementarios y rotativos para que pueda darse la *interdependencia positiva*.
- **LOS PLANES DEL EQUIPO:** se trata de una declaración de intenciones para un periodo de tiempo, (unidad didáctica, mes, trimestre) Se concreta el cargo de cada miembro del equipo, los objetivos a lograr, así como los compromisos individuales, de esta forma iremos educando la responsabilidad individual
- **LA REVISIÓN PERIÓDICA:** Cada equipo autoevalúa periódicamente sus objetivos, para conocer los conseguidos y los que no, y así tomar las decisiones oportunas para la mejora.

ADAPTACIÓN DE LAS ESTRUCTURAS

Todas las estructuras de las actividades que tengamos pueden adaptarse siempre a la metodología cooperativa, habrá que observar que en su dinámica contengan:

- Un componente de reflexión personal, activación de esquemas y conocimientos previos
- Una parte oral, espontánea o estructurada, y una parte escrita.
- Una parte de lectura, de textos propios o ajenos.
- Un desarrollo de las habilidades sociales: felicitar, escuchar, corregir, esperar...
- Una participación intensa de los alumnos: hablando, escribiendo, leyendo, corrigiendo, evaluando, creando materiales, reflexionando sobre su aprendizaje.

ESTRUCTURAS COOPERATIVAS SIMPLES*

1. Cabezas numeradas juntas
2. El número
3. Dale la vuelta!
4. El folio giratorio
5. Estructura 1-2-4
6. Lápices al centro
7. Lectura compartida
8. Parada de tres minutos
9. Números iguales juntos
10. El folio giratorio por parejas
11. Mapa conceptual a cuatro bandas
12. El saco de dudas
13. Cadena de preguntas
14. El juego de las palabras
15. La sustancia
16. Los cuatro
17. Mapa conceptual mudo

* Todas las técnicas son adaptaciones de las clásicas técnicas cooperativas de Spencer Kagan difundidas y recreadas ampliamente por Père Pujolás.

1. CABEZAS NUMERADAS JUNTAS. (Para pensar conjuntamente)

Cabezas Numeradas es una técnica famosa que se usa en el AC para combinar la discusión de grupo (interdependencia positiva) y la comprensión individual (responsabilidad individual).

Es útil para organizar todas las actividades que se prestan a preguntas, principalmente actividades de comprensión oral o lectora.

Estructura

- Los cuatro alumnos o alumnas de los equipos de base (grupos heterogéneos) tienen un número (o algo) que les identifique.
- Los equipos de base tienen una tarea que realizar, un problema que resolver, una cuestión que responder. Cada grupo discute y llega a una hipótesis de respuesta... y deben asegurarse de que todos ellos saben realizarla, resolverlo o responderla...
- A continuación, por sorteo se elige un número del 1 al 4 y los que tienen este número deben salir ante el resto de la clase a realizar la tarea, resolver el problema, responder la cuestión ...
- Si lo hacen bien, reciben la felicitación del maestro o la maestra y de los demás compañeros. En algunos casos, se otorga un punto al equipo cada vez que un miembro lo haga bien.

El hecho de desconocer qué persona del grupo va a responder hace que cada uno tenga que comprender lo que el grupo discute evitando actitudes pasivas.

Observaciones/adaptaciones.

2. EL NÚMERO

Estructura

- El maestro o la maestra encarga una tarea (responder unas preguntas, resolver unos problemas, etc.) a toda la clase. Los alumnos, en su equipo de base, han de hacer la tarea encargada, asegurándose de que todos sus miembros saben hacerla correctamente.
- Cada estudiante de la clase tiene un número (por ejemplo, el que le corresponde por orden alfabético). Una vez transcurrido el tiempo designado para hacer la tarea, el maestro o la maestra sacan un número al azar de una bolsa donde hay tantos números como alumnos.
- El alumno o la alumna que tiene el número que ha salido, ha de explicar delante de todos, la tarea que han realizado o, en su caso, debe hacerla en la pizarra delante de todos. Si lo hace correctamente, su equipo de base obtiene una recompensa en forma de elogio por parte del maestro o la maestra, y de felicitación por parte del resto de sus compañeros y compañeras de la clase.

Observaciones/adaptaciones.

3. ¡DALE LA VUELTA!

Estructura

Es una técnica cooperativa que se basa en la interdependencia que nace de la integración de aportes individuales.

Se enseña a la clase la imagen o foto y se estimula oralmente la descripción de la foto en la lengua extranjera solicitando léxico de partes del cuerpo, ropa, preferencias y aficciones que deducimos de la foto, sentimientos, etc.

Se divide la clase en parejas y se entrega a cada pareja la foto de una nueva persona. Uno de los miembros de la pareja (digamos A) empieza a describir a su compañero (en español) la persona de la foto. Después de 20 segundos el profesor dice *Flip it!*: A se para y B (el compañero) tiene que seguir la descripción de la foto donde la dejó A. Pasados otros 20 segundos el profesor vuelve a decir *Flip it!*, las partes vuelven a invertirse y así siguiendo hasta cuando el profesor quiera. Al terminar la descripción el profesor elige al azar un estudiante de cada pareja para que presente a la clase el personaje de su foto integrando todo lo que se ha dicho en su pareja. Se avisa a los estudiantes desde el principio de que la finalidad de la actividad es describir fluidamente el personaje de la foto integrando la aportación individual de los que forman la pareja.

Observaciones/adaptaciones.(Obligatoria)

4. FOLIO GIRATORIO.

Estructura

- El maestro encarga 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 iniciales, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estudiado, etc.).
- Un miembro del equipo empieza a escribir su parte en un folio en blanco, que a continuación pasa a un compañero, siguiendo la dirección de las agujas del reloj, para que escriba su parte de la tarea en el folio. Éste hace su parte de la tarea y lo pasa a la siguiente..., hasta que entre todos los miembros del equipo han acabado la tarea en el “folio giratorio”
- Cuando un miembro del equipo escribe su parte, los demás han de estar atentos, ayudarle, corregirle..., puesto que todos son responsables de la producción del equipo (no sólo de su parte...)

Observaciones/adaptaciones.

5. ESTRUCTURA COOPERATIVA 1,2 Y 4.

Estructura

- Dentro del equipo de base, primero cada uno (1) piensa cual es la respuesta correcta a una pregunta que ha planteado el maestro o la maestra.
- En segundo lugar, es colocan de dos en dos (2), intercambian sus respuestas, las comentan y escriben una respuesta común.
- Finalmente, en tercer lugar, las dos parejas del equipo de base (todo el equipo (4)) ponen en común sus respuestas, y deciden y construyen entre todos la respuesta final a la pregunta que les ha hecho el maestro o la maestra.

Observaciones/adaptaciones.

6. LÁPICES AL CENTRO.

Estructura

- El maestro o la maestra da a cada equipo una hoja con tantas preguntas o ejercicios sobre el tema que trabajan en clase en aquel momento como miembros tiene el equipo de base (generalmente cuatro).
- Cada uno de ellos se encarga de dirigir la realización de una de estas tareas. Para ello, cada alumno debe hacerse cargo de la respuesta de una pregunta o de la realización de un ejercicio (debe leerlo en voz alta, debe asegurarse de que todos sus compañeros aportan información y comprobar que todos saben y entienden la respuesta consensuada).
- Primero, con los lápices en el centro de la mesa, uno lee la primera tarea (el problema, la pregunta...), se ponen de acuerdo en cómo deben resolverla o sobre cuál es la respuesta adecuada. Mientras hablan sobre cómo se hace y deciden cuál es la respuesta correcta, los lápices de todos se colocan en el centro de la mesa.
- Cuando todos lo tienen claro (el responsable de la pregunta o del ejercicio debe asegurarse de que todos lo tienen claro y saben qué deben hacer o qué hay que responder), cada uno coge su lápiz y escribe o hace en su cuaderno o en el dossier el ejercicio sobre el que están trabajando. En este momento ya no pueden hablar, sólo se puede escribir.
- Luego, ponen de nuevo los lápices en el centro de la mesa, el segundo lee la tarea y, una vez de acuerdo, en silencio cada uno la hace en su cuaderno.
- Y así sucesivamente hasta que todos han completado toda la actividad.

Observaciones/adaptaciones.

7. LECTURA COMPARTIDA.

Estructura

- Un alumno o una alumna de un equipo lee el primer párrafo de un texto. El resto deben estar muy atentos.
- A continuación, el alumno o la alumna siguiente (el segundo, siguiendo la dirección de las agujas del reloj) ha de explicar lo que ha leído y hacer un resumen.
- Los que vienen a continuación (el 3º y el 4º) dicen si el resumen es correcto y, si es necesario, lo matizan o lo amplían.
- El 2º alumno o alumna el segundo párrafo, el 3º hace un resumen, el 4º y el 1º dicen si es correcto, y así sucesivamente hasta que han leído todo el texto.
- Si hay alguna palabra que no entienden, incluso después de haber consultado el diccionario, el portavoz del equipo lo comunica al maestro o a la maestra, la cual lo pide a los demás equipos (que están leyendo el mismo texto). Si alguien lo sabe, lo explica y, además, dice como lo han deducido.

Observaciones/adaptaciones.

8. PARADA DE TRES MINUTOS.

Estructura

- El maestro o maestra da una explicación a todo el grupo clase.
- De vez en cuando establece una breve parada de tres minutos para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les ha explicado, hasta aquel momento, y piense tres preguntas sobre el tema en cuestión, que después deberá 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 establezca una nueva parada de tres minutos.

Observaciones/adaptaciones.

9. NÚMEROS IGUALES JUNTOS.

Estructura

- El maestro/a asigna una tarea a los equipos y los miembros de cada equipo deciden 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 lo hacen bien reciben algún tipo de recompensa (un elogio por parte del maestro, el aplauso de todos, un «punto» para su equipo...).
- En este caso (a diferencia de la estructura «El número»), un miembro de cada uno de los equipos de base (que están formados por cuatro estudiantes) debe salir delante de todos, y todos los equipos, por consiguiente, tienen la oportunidad de obtener una recompensa.

Observaciones/adaptaciones.

10.FOLIO GIRATORIO POR PAREJAS.

Estructura

- 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.

Observaciones/adaptaciones.

11. MAPA CONCEPTUAL A CUATRO BANDAS.

Estructura

- Al acabar un tema, como síntesis final cada equipo puede elaborar un mapa conceptual 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.

12.EL SACO DE DUDAS.

Estructura

- Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio (con su nombre y el nombre de su equipo) una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado.
- A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota la respuesta en su cuaderno. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor o a la profesora, el cual la coloca dentro del “saco de dudas” del grupo clase.
- En la segunda parte de la sesión, el profesor o la profesora sacan una duda del “saco de dudas” y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda el profesor o la profesora.

Observaciones/adaptaciones.

13.CADENA DE PREGUNTAS.

Estructura

- 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.

Observaciones/adaptaciones.

14. EL JUEGO DE LAS PALABRAS

Estructura

- El maestro o la maestra escribe en la pizarra unas cuantas palabras clave sobre el tema que están trabajando o que ya han terminado de trabajar.
- En cada uno de los equipos de base, cada estudiante debe construir una frase con una de estas palabras, o expresar la idea que hay “detrás” de una de estas palabras.
- Una vez la tenga escrita, debe mostrarla al resto de sus compañeros de equipo, que la corrigen, la amplían, la modifican, etc. Hasta “hacérsela suya” (de todo el equipo).
- Las palabras clave pueden ser las mismas para todos los equipos, o cada equipo de base puede tener una lista distinta de palabras clave. Las frases o las ideas confeccionadas con las palabras clave de cada equipo, que se ponen en común, representan una síntesis de todo el tema trabajado.

Observaciones/adaptaciones.

15.LA SUSTANCIA

Estructura

- El profesor o la profesora invita a cada estudiante de un equipo a escribir una frase sobre una idea principal de un texto o del tema trabajado en clase.
- Cada estudiante escribe una frase; después la muestra a los demás miembros del equipo y entre todos la corrigen, la amplían, la modifican..., hasta “hacérsela suya” (de todo el equipo).
- Después las ordenan siguiendo un criterio determinado y las escriben de nuevo, en limpio, en su cuaderno para que les sirva de resumen y de material de estudio.

Observaciones/adaptaciones.

16. LOS CUATRO (SIMPLIFICACIÓN DE LA TÉCNICA DEL ROMPECABEZAS)

Estructura

- 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.

Observaciones/adaptaciones.

17. MAPA CONCEPTUAL “MUDO” (MINIROMPECABEZAS)

Estructura

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 sido dada 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.

Observaciones/adaptaciones.

18.UNO POR TODOS. (Técnica de evaluación)

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).

TÉCNICAS COOPERATIVAS

1. LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN (GI) (Sharan y Sharan, 1994)
2. LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN/ TRABAJO POR PROYECTOS (Sharan y Sharan, 1976)
3. EL ROMPECABEZAS (“JIGSAW”) (Aronson y cols., 1978)
4. TÉCNICA TAI (“Team Assisted Individualization”) (Slavin y cols., 1984)
5. STAD (Student Team-Achievment Divisions)
6. La TÉCNICA TGT (“Teams - Games Tournaments”) (Slavin, 1986)
7. LA TUTORIZACIÓN ENTRE IGUALES (Durán y Vidal, 2004)

1. LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN (GI)

- Constitución de los equipos de Base.
- Distribución de los subtemas a cada equipo
- Planificación del estudio del subtema:
 1. Primera Fase: Recogida e información
 2. Segunda Fase: Síntesis de la información
 3. Tercera Fase: Presentación del tema al resto de la clase
- Evaluación: de los compañeros de los demás equipos y del profesor a través de una plantilla.

2. LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN/ TRABAJO POR PROYECTOS

Es una técnica parecida a la anterior, pero más compleja. Esta técnica implica los siguientes pasos:

- Elección y distribución de subtemas: los alumnos eligen, según sus aptitudes o intereses, subtemas específicos dentro de un tema o problema general, normalmente planteado por el profesor en función de la programación.
- Constitución de grupos dentro de la clase: la libre elección del grupo por parte de los alumnos puede condicionar su heterogeneidad, que debemos intentar respetar al máximo. El número ideal de componentes oscila entre 3 y 5.
- Planificación del estudio del subtema: los estudiantes y el profesor planifican los objetivos concretos que se proponen y los procedimientos que utilizarán para alcanzarlos, al tiempo que distribuyen las tareas a realizar (encontrar la información, sistematizarla, resumirla, esquematizarla, etc.)
- Desarrollo del plan: los alumnos desarrollan el plan descrito. El profesor sigue el progreso de cada grupo y les ofrece su ayuda.
- Análisis y síntesis: los alumnos analizan y evalúan la información obtenida. La resumen y la presentarán al resto de la clase.
- Presentación del trabajo: una vez expuesto, se plantean preguntas y se responde a las posibles cuestiones, dudas o ampliaciones que puedan surgir.
- Evaluación: el profesor y los alumnos realizan conjuntamente la evaluación del trabajo en grupo y la exposición. Puede completarse con una evaluación individual.

3. EL ROMPECABEZAS (“JIGSAW”)

Esta técnica es especialmente útil para las áreas de conocimiento en las que los contenidos son susceptibles de ser “fragmentados” en diferentes partes (por ejemplo: literatura, historia, ciencias experimentales...). En síntesis esta técnica consiste en los siguientes pasos:

- Se divide el grupo clase en un determinado número de *Equipos de Base*.
- El material a estudiar se divide en tantas partes o subtemas como miembros tiene cada equipo, de manera que cada uno de los miembros recibe una parte de la información del tema que, en conjunto, ha de estudiar todo el equipo.
- Cada miembro del equipo prepara su parte del tema, con el material que le ha facilitado el profesor o con el que él ha tenido que buscar.
- A continuación se reúne con los miembros de los demás equipos que han decidido estudiar el mismo subtema, formando un *Equipo de Expertos*, y lo estudian a fondo, hasta que se convierten en “expertos” del mismo.
- Después cada uno regresa a su Equipo de Base y se responsabiliza de explicar al grupo la parte que él ha preparado. Es decir, “enseña” a sus compañeros aquello sobre lo cual se ha convertido en “experto”.

4. TÉCNICA TAI (“Team Assisted Individualization”)

Su principal característica radica en que combina el aprendizaje cooperativo con la instrucción individualizada: todos los alumnos trabajan sobre lo mismo, pero cada uno de ellos siguiendo un programa específico.

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

Se divide el grupo clase en un determinado número de Equipos de Base.

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

5. STAD (Student Team- Achievement Divisions)

En esta técnica se da una *cooperación intragrupal* y una *competencia intergrupala*.

Los pasos a seguir son:

- Formación de grupos heterogéneos de 4 o 5 miembros.
- El maestro/a presenta un tema al grupo con las explicaciones y ejemplificaciones oportunas.
- Trabajo de los alumnos/as en equipo durante varias sesiones donde investigan y estudian los conceptos.

Evaluación individual

- La puntuación obtenida por cada estudiante se compara con sus notas anteriores. Si las igualan o superan, reciben unos puntos que, sumados generarán la nota grupal. Las puntuaciones obtenidas por cada equipo se hacen públicas.

6. La TECNICA TGT (“Teams - Games Tournaments”)

En esta técnica se da una *cooperación intragrupal* y una *competencia intergrupala*.

- Se forman equipos de base, heterogéneos por lo que se refiere al nivel de rendimiento de sus miembros, y el profesor les indica que su objetivo es asegurarse que todos los miembros del equipo se aprendan el material asignado.
- Los miembros del equipo estudian juntos este material, y una vez aprendido empieza el torneo, con las reglas del juego bien especificadas. Para este torneo, el docente utiliza un juego de fichas con una pregunta cada una y una hoja con las respuestas correctas.
- Cada alumno juega en grupos de tres, con dos compañeros de otros equipos que tengan un rendimiento similar al suyo, según los resultados de la última prueba que se hizo en la clase.
- El profesor entrega a cada equipo un juego de fichas con las preguntas sobre los contenidos estudiados hasta el momento en los equipos cooperativos.
- Los alumnos de cada trío cogen, uno tras de otro, una ficha del montón (que está boca abajo), lee la pregunta y la responde. Si la respuesta es correcta, se queda la ficha. Si es incorrecta, devuelve la ficha debajo del montón.
- Los otros dos alumnos pueden refutar la respuesta del primero (empezando por el que está a la derecha de éste) si creen que la respuesta que ha dado no es correcta. Si el que refuta acierta la respuesta, se queda la ficha. Si no la acierta, debe poner una de las

fichas que ya ha ganado (si tiene alguna) debajo del montón.

- El juego finaliza cuando se acaban todas las fichas. El miembro del trío que, al final del juego, tiene más fichas gana la partida y obtiene 6 puntos para su equipo; el que queda segundo, obtiene 4 puntos; y el que queda tercero, 2 puntos. Si empatan los tres, 4 puntos cada uno. Si empatan los dos primeros, 5 cada uno, y 2 el tercero. Si empatan los dos últimos, se quedan 3 puntos cada uno y 6 puntos el primero.
- Los puntos que ha obtenido cada integrante del trío se suman a los que han obtenido sus compañeros de equipo de base que formaban parte de otros tríos. El equipo que ha obtenido más puntos es el que gana.
- Nótese que, en este juego, todos los miembros de cada equipo de base tienen la misma oportunidad de aportar la misma cantidad de puntos para su equipo, porque todos compiten con miembros de otros equipos de una capacidad similar. Incluso puede darse el caso de que, en un equipo de base, los miembros con menor capacidad aporten más puntos para su equipo, porque han “ganado” su partida, que los de más capacidad, los cuales pueden haber “perdido” su partida.

7. LA TUTORIZACIÓN ENTRE IGUALES

Está técnica consiste en la colaboración entre dos alumnos, uno que demanda ayuda y otro que le responde ofreciéndosela.

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

- Fase de preparación: selección de los alumnos tutores y de los alumnos tutorizados.
- Diseño de las sesiones de tutoría (contenidos, estructura básica, sistema de evaluación).
- Constitución de los “pares”: alumno tutor y alumno tutorizado.
- Formación de los tutores.
- Inicio de las sesiones, bajo la supervisión de un profesor en las primeras sesiones.
- Mantenimiento de la implicación de los tutores (con reuniones formales y contactos informales con los profesores de apoyo).