

Las normas básicas



Dé a sus alumnos la oportunidad de debatir y acordar con toda la clase **una serie de normas básicas comunes** para el aprendizaje colaborativo. Estas normas deben estar a la vista en el aula y deben respetarse en todo momento. De este modo habrá coherencia en todos los grupos, independientemente de su tamaño o composición. Ejemplos:

- Escuchar a los demás con actitud comprensiva.
- Respetar siempre los turnos al hablar.
- Animar a todos a participar.
- No menospreciar nunca a los demás.
- Concentrarse en la tarea y no distraerse.
- Lo importante no son las amistades, sino el éxito del grupo.
- Expresar cómo se siente uno, pero sin acusar a nadie.



Es totalmente aceptable que el profesor actúe como árbitro e intervenga si no se está respetando alguna de las normas. Sin embargo, a medida que los alumnos adquieran más experiencia y perfeccionen sus habilidades de aprendizaje colaborativo, comenzarán a autorregular su comportamiento y el profesor podrá tomar distancia.

Agrupación por competencias



Una alternativa a la formación de grupos por roles es la agrupación por competencias, que consiste en formar equipos en función de los puntos fuertes de sus miembros. La agrupación por competencias resulta útil en actividades colaborativas en las que hay que crear un producto final variado y puede motivar en gran medida a los miembros del equipo, al permitirles sacar partido de sus puntos fuertes.

Forme grupos en función de las aptitudes, intereses o conocimientos de cada miembro. Por ejemplo, un grupo puede componerse de alguien con buenas habilidades de presentación oral o habilidades teatrales, alguien a quien le guste escribir, alguien a quien se le dé bien investigar, alguien con habilidades prácticas y alguien con talento artístico que pueda crear un diseño, etc.



Antes de formar los grupos, pida a los alumnos que identifiquen sus puntos fuertes por orden; esta información es muy útil y puede servirle durante todo el año.



Advertencia: con esta técnica se corre el riesgo de “encasillar” a los alumnos, ya que puede limitarlos a utilizar las aptitudes con las que se sienten cómodos y disuadirlos de probar otras áreas en las que necesitan mejorar. Por tanto, para obtener los mejores resultados con esta técnica, úsela con moderación.

Estrategias de colaboración básicas



Las siguientes estrategias, de uso común en el aula, constituyen buenos puntos de partida para fomentar e incorporar un enfoque más colaborativo en clase:

1. Lluvia de ideas (*brainstorming*)

Una actividad en grupos grandes o pequeños que anima a los alumnos a concentrarse en un tema y contribuir al libre flujo de ideas. Esta es una de las estrategias de grupos menos intimidantes, pues los aportes de los miembros son generalmente aceptados sin recibir críticas. Esta técnica requiere que alguien vaya tomando nota de las ideas y conceptos.

2. Pensar, formar parejas y compartir (*Think-Pair-Share*)

Esta es una forma de colaboración breve y de riesgo relativamente bajo. El profesor plantea una pregunta abierta o estimulante y da tiempo a los alumnos para que la consideren individualmente. A continuación, los alumnos forman parejas para discutir sus respuestas y modificarlas. Los alumnos están mucho más dispuestos a compartir sus respuestas con el profesor o con el resto de la clase una vez que han tenido la oportunidad de validarlas con un compañero.

3. Bola de nieve (*snowballing*)

Como en el caso de “pensar, formar parejas y compartir”, los alumnos trabajan por su cuenta y después forman parejas para comparar sus ideas, poner en común sus hallazgos o redactar sus respuestas. A continuación, dos parejas se juntan y repiten el proceso. Luego se juntan dos grupos de cuatro, y así sucesivamente.

Tablas de doble entrada



Las tablas de doble entrada ofrecen a los alumnos la oportunidad de expresar sus ideas e implicarse más en lo que están estudiando, ya sea un texto de ficción o no ficción, una canción o un anuncio en una revista.

Las tablas de doble entrada precisan recursos y tiempo de preparación mínimos: basta con una hoja de papel de tamaño A4 dividida en dos columnas. La columna de la izquierda es para fragmentos **extraídos directamente de la fuente**, mientras que la columna de la derecha es para las **respuestas de los alumnos** a dichos fragmentos. Estas tablas brindan a los alumnos la oportunidad de decidir lo que es importante para ellos y expresar su lectura personal de la fuente.

En actividades con grupos pequeños (preferiblemente de tres alumnos), las tablas de doble entrada ofrecen a los miembros del grupo la oportunidad de **comparar sus propias interpretaciones**.

Se puede añadir una tercera columna titulada “consenso del grupo” donde el grupo exprese su acuerdo o su desacuerdo con las interpretaciones de cada uno de sus miembros. (¡La ventaja de los grupos de tres es que siempre llegan a una decisión por mayoría!) Este tipo de ejercicio de toma de decisiones requiere habilidades de colaboración tanto básicas como avanzadas.

“¿Qué pasaría si...?” y el método PMI (*Plus, Minus, Interesting*)



Las preguntas más complejas que requieren que los alumnos analicen, evalúen y diseñen suelen ser estímulos muy adecuados para el trabajo en grupo. Las preguntas del tipo “¿Qué pasaría si...?” tienen el potencial de activar los procesos de pensamiento más complejos. Considere los distintos niveles cognitivos necesarios para responder estas dos preguntas:

1. *¿Deberían legalizarse las drogas que mejoran el rendimiento en el deporte?*
2. *¿Qué pasaría si se legalizaran las drogas que mejoran el rendimiento en el deporte?*

La primera pregunta se responde con “sí” o “no”, mientras que la segunda anima a los alumnos a sopesar los pros y los contras, y a pensar de manera hipotética.

Las preguntas del tipo “¿Qué pasaría si...?” requieren un pensamiento profundo y divergente, y son una verdadera mina para el trabajo colaborativo. Cada miembro del grupo puede aportar su propia perspectiva.

Si va a utilizar una pregunta del tipo “¿Qué pasaría si...?” como estímulo para el trabajo en grupo, la tabla **PMI** es el complemento ideal: una herramienta para reflexionar en profundidad que fomenta la colaboración y ayuda a los alumnos a organizar sus ideas sobre los pros (*plus*), los contras (*minus*) y los puntos interesantes (*interesting*) de un tema.

1. Rotación



La rotación es una forma divertida de hacer participar a los alumnos en una amplia variedad de actividades sobre un área de estudio. Forme grupos de como máximo cinco alumnos con distintas aptitudes.

Los grupos van rotando alrededor del aula, deteniéndose en distintas “estaciones” durante un período de tiempo determinado (generalmente 5-10 minutos). Cada estación consiste en una actividad diferente, y cada actividad se centra en distintas habilidades. Las actividades pueden consistir en:

- Una **comprensión de lectura** con un texto impreso como estímulo. Puede tratarse de un ejercicio de verdadero o falso, un cuestionario sobre el texto, un ejercicio de resumir el texto, etc.
- Una **comprensión auditiva** con una grabación de audio como estímulo.
- Un ejercicio de **expresión oral** en el que, por ejemplo, los alumnos se turnen para expresar sus ideas sobre una imagen o una cita. Después, pueden sintetizar las ideas del grupo formulando un párrafo en primera persona del plural (“Creemos que...”).
- Una actividad de **escritura creativa** basada en los conocimientos que han adquirido hasta el momento sobre el tema.
- Un **juego de aprendizaje** (actividad de emparejar, crucigrama, juego de mesa con un dado, adivina quién, etc.).
- Una **actividad interactiva** usando una pizarra digital interactiva.
- Un **mapa mental** o un **organizador gráfico** para completar.

2. Charlas rápidas



Las charlas rápidas son el equivalente educativo de las citas rápidas (*speed dating*)... al menos en lo que respecta a la organización del aula. El propósito de esta actividad es reforzar el aprendizaje mediante una sencilla interacción entre los alumnos. En esencia, se trata de trabajar en parejas, cambiando de pareja varias veces.

El proceso es sencillo: coloque las mesas en forma de U, con sillas a ambos lados de cada mesa. Divida a la clase en dos grupos de igual tamaño. El grupo A se sentará en la parte exterior de la U, mientras que el grupo B lo hará en la parte interior de la U. Todos los alumnos del grupo A “charlarán” con todos los alumnos del grupo B, y viceversa. Antes de mostrar a los alumnos en qué consiste la tarea, asegúrese de que cada alumno esté sentado frente a otro.

Los alumnos charlan en parejas y cambian de pareja a intervalos regulares. Cuando se acaba el tiempo, los alumnos del grupo B pasan a la silla de al lado y empiezan una nueva conversación con el alumno “estático” del grupo A que tienen enfrente. Es importante mantener un buen ritmo. Los alumnos cuentan con un tiempo determinado para practicar una habilidad o averiguar la información necesaria unos de otros.



El parecido con las “citas rápidas” puede incomodar a algunos alumnos, por lo que tal vez convenga no hacer demasiada referencia a este aspecto.

3. Objetivo invertido



Esta actividad se centra en analizar el proceso de creación de un producto de manera inversa, desde el producto acabado hasta la fase inicial de diseño. En grupos, los alumnos trabajan en orden inverso hasta el inicio, analizan los materiales y herramientas utilizados, discuten los criterios con los que medir el éxito del producto, las limitaciones temporales, etc. Una vez que han “escudriñado” y “desmontado” el **producto acabado**, los alumnos son capaces de crear su propia versión de este.

El producto acabado puede ser concreto o abstracto y puede presentarse oralmente o por escrito. En esencia, sirve a los alumnos como **modelo** para recrear:

Un cojín en Textiles

Un embalaje en Estudios Empresariales

Software en Tecnología de la Información

Un artículo periodístico en Historia

Un modelo de ensayo en Lengua

Una pintura en Artes

Un informe meteorológico en Geografía

Un experimento en Ciencias

Las actividades de objetivo invertido se realizan en grupos de tres a seis alumnos. Las mesas se colocan de manera que cada grupo tenga espacio suficiente para trabajar cómodamente. En el caso de las tareas más complejas, se puede agrupar a los alumnos por aptitudes en lugar de formar grupos heterogéneos. En este tipo de actividades se utilizan las cuatro habilidades de colaboración básicas, pero lo que contribuye al éxito de la tarea es el uso de habilidades más complejas, como la negociación, la persuasión, la evaluación y la síntesis.

4. Aprendizaje basado en la técnica de *jigsaw*



La técnica de *jigsaw*, creada por Elliot Aronson en 1971, consta de tres pasos:

1. Se divide a los alumnos en grupos heterogéneos.
2. A continuación, se forman nuevos grupos de especialización en un tema.
3. Finalmente, los miembros de estos grupos de especialización vuelven a su grupo inicial para compartir lo que han aprendido.

Tomemos como ejemplo una tarea de Química en la que 25 alumnos tienen que investigar cinco formas distintas de generar energía (nuclear, solar, hidroeléctrica, eólica y combustibles fósiles). Se divide a los alumnos en grupos de cinco. Cada miembro del grupo elige, o se le asigna, una de las cinco formas de generar energía. A continuación, se forman nuevos grupos: todos los alumnos a cargo de la energía nuclear en un grupo, todos los alumnos a cargo de la energía solar en otro grupo, etc.

Ahora tenemos cinco grupos de especialización. A cada grupo se le asigna una o varias tareas que debe completar en un espacio de tiempo determinado. Los miembros del grupo trabajan juntos para especializarse en el tema. Después, los especialistas vuelven a su grupo inicial para poner en común lo que han aprendido a fin de responder la difícil pregunta de qué importancia debe darse a cada forma de generar energía.

Utilice todo el espacio disponible en el aula. Distribuya a los grupos, asignando a cada uno una serie de mesas con espacio suficiente para extender sus anotaciones y materiales.

Material protegido por derechos de autor – *Teachers' Pocketbooks*

5. *Dragons' Den*: presenta tus ideas



Esta actividad sigue el modelo de un popular programa de televisión homónimo en el que unos emprendedores presentan sus ideas de negocio ante un panel de millonarios dispuestos a invertir su propio dinero. Se trata de una estrategia de colaboración dinámica con roles bien definidos, resultados diferenciados y una dimensión competitiva. Los alumnos aprenden a presentar sus ideas y a persuadir a un público.

- Los **emprendedores** presentan su idea, producto o concepto a los inversores, y tienen que usar una amplia variedad de habilidades e información fáctica para convencerlos de que inviertan en ellos.
- Los **inversores** tienen que cuestionar a los emprendedores, haciéndoles preguntas, extrayendo conclusiones y evaluando la viabilidad del concepto que les están presentando. Solo invertirán en un equipo, por lo que su evaluación ha de ser rigurosa.

Divida a los alumnos en dos categorías: emprendedores e inversores. Lo ideal es que cada grupo conste de cuatro o cinco miembros. Los emprendedores competirán entre sí para ganarse a los inversores. Considere incluir a los alumnos más capaces en el grupo de inversores: su rol tiende a ser más difícil, al ser menos estructurado y requerir una mayor capacidad de reacción. Al frente de la clase, coloque una fila de sillas detrás de dos mesas grandes para que los inversores se sienten a ver y escuchar la presentación de los emprendedores. En el resto del aula, forme grupos de mesas donde los equipos puedan preparar su presentación.

Material protegido por derechos de autor – *Teachers' Pocketbooks*

Estrategias de gran impacto **103**