

## **Estrategias para activar la participación**

Dentro de la metodología interactiva encontramos diversas estrategias para activar la participación del alumnado. De todas las estrategias de trabajo en grupo, que son muchas, seleccionamos, por su mayor aplicación en el aula universitaria, las siguientes:

### ◦ **Elaboración de un proyecto**

El método de proyectos es muy antiguo. Se puso en práctica a principios de siglo XX en todas las disciplinas y consiste en la proyección de algo concreto por parte del estudiantado con la intencionalidad de solucionar una situación problemática concreta que requiere soluciones prácticas. Puede ser individual o en grupo.

Las dificultades de llevar a cabo el método de proyectos en la Universidad pueden ser el formalismo de las disciplinas y el tiempo que se necesita para elaborar el proyecto.

Las etapas más características del proyecto son:

- Selección del proyecto.
- Planificación de todos los detalles del proyecto. Distribución de tareas.
- Selección del material necesario. Obtención y estructuración de la información.
- Seguimiento del proyecto.
- Realización del proyecto.
- Presentación del proyecto.
- Análisis y evaluación de lo realizado y de los aportes individuales.

La aplicación de la metodología de proyectos desarrolla en el estudiantado el espíritu de iniciativa y la creatividad, pero también ahonda en el sentido de responsabilidad y, sobre todo, le permite formular y evaluar hipótesis, planificar, encontrar soluciones, consultar fuentes de información, redactar informes...

En la Universidad, el proyecto se complementa con el trabajo del profesor o profesora que ayuda a la sistematización y a la transferencia de lo trabajado en la materia que se estudia.

### ◦ **El estudio dirigido**

Es una metodología que pretende guiar al estudiantado las diversas técnicas de estudio y pretende desarrollar un pensamiento reflexivo.

Las etapas más características de esta metodología son:

- El tiempo de la sesión (o conjunto de sesiones) se divide en dos partes: En la primera se realiza una explicación del tema y se reserva la otra para el trabajo en grupo clase.
- En la parte del trabajo en grupo, el alumnado se divide en pequeños grupos y cada grupo analiza y prepara los temas objeto de estudio.
- El material entregado al estudiante debe mostrar las reglas del estudio y los objetivos que se persiguen.

La metodología de estudio pretende que los alumnos se autogestionen el tema pero no puede ser una excusa para que el profesor o la profesora no exponga el tema inicial. La exposición del tema inicial y la preparación de las pautas del estudio dirigido son fundamentales en esta metodología.

El estudio dirigido también puede ser individual, o en pequeño grupo en forma de seminario (un mínimo de 5 y un máximo de 12 estudiantes) donde un grupo estudia el tema en diversas sesiones de trabajo para exponerla posteriormente al gran grupo.

◦ **El debate dirigido**

Es un intercambio de ideas sobre un tema determinado y puede servir para aproximarse a una situación desde distintos puntos de vista. El tema a tratar debe ser siempre susceptible de diferentes interpretaciones, nunca pueden utilizarse técnicas abiertas para temas cuya conclusión científica esté ya establecida.

El grupo debe saber de antemano que se va a realizar esta estrategia y así puede informarse para actuar con libertad de conocimientos y con un clima de respeto a los “oponentes”. Un debate mal planificado puede ser una gran pérdida de tiempo.

Debe advertirse que no es una estrategia de evaluación ni de comprobación de objetivos. El alumno debe darse cuenta que es una estrategia de aprendizaje.

El número de participantes nunca debe pasar de 12, si el grupo es muy grande, debe dividirse.

El debate no durará más de una hora. El profesor o profesora hace una presentación, en la cual explique el tema y las condiciones de la realización. Debe destacar sobre todo que es muy importante:

- La participación de todos los integrantes del grupo.
- Que es conveniente agotar el tema, situación o conflicto.
- Que las argumentaciones deben ser lógicas, no basadas en personalismos.
- Que se ha de respetar y aceptar al otro.

La primera pregunta la puede hacer el profesor/a, e incluso puede contestarse a sí mismo. Esto puede animar la participación. A partir de este momento, debe limitarse a incitar a la discusión y procurar que nadie coarte la libertad de nadie. La misión del profesor/a es estimular y centrar el tema.

Si el debate se sale del tema, es misión del profesor/a hacerlo entrar de nuevo en su cauce. Para eso intentará hacer un resumen para encauzar la discusión.

No se debe terminar un debate sin hacer una síntesis del mismo (listado de conclusiones de cada punto de vista) y no se debe empezar un debate sin que éste esté previamente preparado. Es muy útil para desarrollar la capacidad crítica y favorecer el intercambio de opiniones.

Un posible esquema a desarrollar posteriormente puede ser:

Tema a discutir:

Formulación de la pregunta:

<b>APORTACIONES</b>	<b>CONCLUSIONES</b>
<b>SÍNTESIS:</b>	

### ◦ **Discusión rápida**

Cuando queremos que el alumnado aprenda por la estrategia de discusión, es necesario un poco de ayuda, excepto que estemos seguros que ya hayan aprendido la técnica. Usualmente el esquema siguiente ayuda mucho:

- Orientación sobre el tema por parte del profesor/a (los tiempos son aproximados) (2 min.).
- Clarificación del vocabulario por parte del profesor/a (2 min.).
- Declaración general del problema (profesor/a-alumnado), del contenido, etc. (5 min.).
- Identificación de problemas subordinados o de aspectos importantes (10 min.).
- Aplicación de los principios fundamentales a otras preguntas (15 min.) y a sí mismo (cuando se trata un problema social, personal, etc. - 5 min.).
- Evaluación del rendimiento del grupo y de sí mismo (6 min.).

Este esquema implica la preparación de la discusión en el aula.

### ◦ **El foro**

Es una discusión de la totalidad del grupo de alumnos. Suele hacerse a continuación de otra actividad de interés general, como puede ser una sesión expositiva sobre un tema determinado o la charla de un experto.

El foro permite la libre expresión de ideas, es tal vez la estrategia que permite más libertad pero justamente por eso, hay que cumplir sus reglas exactamente para que no se convierta en una pérdida de tiempo o en una discusión inoperante.

Se inicia la reunión con una explicación del profesor/a sobre el tema a discutir. Asimismo debe explicar al grupo las reglas a seguir:

- Pedir la palabra.
- Guardar el orden de intervención.
- Ser breves.
- Hablar en voz alta.
- Se limita la duración.

A continuación, se incita al grupo para que comience el debate. Para animar la participación, puede el mismo profesor dirigirse a alguna persona en particular pidiendo su opinión.

Una vez que ha pasado el tiempo, el profesor o profesora debe:

- Hacer un resumen.
- Anotar las conclusiones.
- Señalar las divergencias.

### ◦ **La demostración**

Aunque sea una estrategia más expositiva, también permite la participación del alumnado si éstos participan en la experimentación de la demostración. Es útil, sobre todo, para mostrar nuevos procesos o secuencias y contrastar resultados. La demostración consiste en demostrar procesos experimentales, el manejo de aparatos o el uso de herramientas. Para su eficacia suele hacerse en pequeños grupos si la temática lo permite puede hacerse en gran grupo. Los alumnos pueden participar en la demostración como proceso previo (inducción) a la revisión por el profesor/a.

◦ **Juegos de roles: la dramatización y el sociodrama**

La base de estas estrategias está en asumir un “rol” de aquellos a los que deseamos comprender. Se trata de revivir una situación que nos permita comprender el “por qué” de las situaciones y actitudes de los demás. Todas son pequeñas representaciones.

Se suelen llamar a las diferentes clases de juegos de rol de la manera siguiente:

- Psicodrama: juego que se utiliza sobre todo con finalidades terapéuticas.
- Dramatización (algunos autores a esta estrategia la asimilan únicamente a juegos de roles): juego que se utiliza sobre todo con finalidades pedagógicas.
- Sociodrama: estrategia que también se utiliza sobre todo con finalidades pedagógicas; su efecto es muy parecido al del psicodrama porque, a menudo, transmite a los actores nuevas experiencias sobre sí mismos.

Para ilustrar el concepto de “sociodrama” podemos considerar la siguiente clasificación:

- En la dramatización, las personas son representadas por los participantes. Por un lado, se generan emociones; por otro, la estructura de la personalidad de los participantes influye en el desarrollo del juego. Resultado: Con la dramatización se obtienen a menudo soluciones muy distintas de las que surgen con la solución puramente intelectual del problema. No obstante, los actores estén sometidos a una limitación: a cada actor se le prescribe la “línea general” de comportamiento.
- En el sociodrama esta limitación desaparece. También se basa en un caso. Se atribuyen los diferentes papeles de las personas implicadas en el caso. No obstante, no se hace ninguna prescripción a los actores, respecto a la manera de cómo han de hacer sus papeles. Es a decir: cada actor ha de intentar identificarse con “su” figura del caso y comportarse, durante el juego como si fuera el papel que se le ha adjudicado.

El objetivo de todo sociodrama es conseguir un cambio en las personas, el diálogo entre ellos pretende que los participantes comprendan y acepten otras posturas y provoquen un cambio de comportamiento y se actúe de forma diferente en el futuro. Es importante hacer un análisis crítico del proceso ya sea de la dramatización o el sociodrama. Por eso en la puesta en común se ha de analizar el proceso de diálogo y si han existido cambios en las personas.

Al final se analiza:

- Los actores cuentan cómo se han sentido dentro del papel.
- El grupo analiza lo sucedido en general.
- El profesor/a analiza los aspectos particulares.
- Todo el grupo debe expresar su opinión.

Hemos de recordar que se ha de definir claramente los objetivos, los actores siempre son voluntarios, se debe dar un tiempo para “hacerse” con el papel, se ha de buscar el máximo de naturalidad y cuando se llega a aquello que se quería observar o trabajar dar por terminada la representación. Nos servirá sobre todo para analizar situaciones, practicar técnicas y habilidades y para el cambio de actitudes.

◦ **Seminario**

Su objetivo principal es el análisis de un tema determinado, recurriendo a las fuentes primarias de información.

El seminario está formado por un número determinado de personas (no más de 12 ni menos de 5), las cuales tienen unos conocimientos comunes y un nivel de conocimientos parecido. El tema de trabajo debe ser algo nuevo.

La responsabilidad de los resultados recae por entero en cada uno de los miembros del grupo, ya que en el mismo no debe haber jerarquías. Suele tener un coordinador/a que puede ser fijo o rotativo (también puede haber un coordinador/a que tiene más experiencia sobre el tema).

El seminario puede durar días, semanas, e incluso meses, con sesiones planificadas de una periodicidad establecida.

La tarea de los componentes de un seminario está en indagar, consultar, buscar fuentes bibliográficas y experiencias guiadoras hasta llegar a establecer conclusiones.

Los seminarios son muy interesantes como actividad de buscar y analizar nuevas formas de comunicación, detectar los problemas sobre los que hay que concienciar a los estudiantes, estudiar estrategias de motivación, etc.

#### ◦ **El estudio o método del caso**

El caso siempre es un problema o serie de problemas, basados en hechos y opiniones problemáticas, que no tienen solución única ni correcta. En el estudio de casos se discute un caso; la solución del problema planteado se busca de manera puramente intelectual y no es importante sino que el objetivo es provocar el análisis, es decir, es un trabajo de análisis mediante la reflexión (individual o en pequeño grupo). El tema ha de ser capaz de interesar al estudiante y que esté relacionado con la realidad académica que está estudiando.

El estudio de un caso es "formativamente" diferente a los diversos juegos de "roles" que hemos descrito anteriormente.

Es importante que el estudio de casos cumpla los siguientes requisitos:

- El material ha de nacer de la experiencia personal muy próxima a la realidad.
- El caso ha de ser factible.
- Se ha de dar por escrito.
- Ha de ser abierto y susceptible de discusión

Mientras que en los juegos de roles los papeles se destinan sobretodo a despertar emociones y ejercitar nuevas formas de comportamiento, en el estudio de un caso se mueve en un plano intelectual. Se trata de pensar analíticamente, de separar lo esencial de lo secundario y de detectar las prioridades.

El estudio de casos exige, muchas veces, conocimientos previos en las asignaturas en las que se trabaja. Por eso, los estudios de casos constituyen un medio formativo ideal para estudiar una nueva materia sobre la base de una situación simulada desde todos los puntos de vista posibles. Lo que es esencial para el éxito de una discusión en el estudio de casos es el planteamiento de las preguntas finales. Muchas veces no se agotan todas las posibilidades de un caso, por que no se han planteado las preguntas de una manera suficientemente específica.

Para valorar un estudio de casos se recomiendan dos vías distintas:

- a) Cada participante lee el estudio individualmente y contesta brevemente a las preguntas, anterior a que empiece la discusión general;
- b) o también, se divide el grupo en diversos grupos y se discute la solución durante unos treinta minutos aproximadamente (o el tiempo que haga falta). Cada grupo nombra un portavoz y se realiza la discusión final. Esta estrategia se recomienda para problemas difíciles y complejos. Posteriormente, en la puesta en común general participa todo el grupo con el profesor/a.

El estudio de casos provoca la participación activa, motiva, enseña a analizar problemas e implica al estudiante. Es una estrategia muy eficaz para ponerse en contacto con ideas diferentes, incluso contrarias a las propias.

- **El incidente crítico**

Se divide la clase en pequeños grupos de trabajo, normalmente entre 4 y 6 alumnos, que trabajan individualmente, en pequeño grupo y, finalmente, en gran grupo durante la puesta en común.

Es una estrategia derivada del estudio de casos. Se presenta al grupo, de forma muy rápida (normalmente, el taller ocupa una sola hoja), una situación problemática que tiene una solución. A partir de estos datos, el grupo recaba información complementaria al profesor/a para analizar si la solución es la más adecuada. Después de esta fase se trabaja en busca de otras soluciones que impliquen la toma de una decisión, se debaten las propuestas en pequeño grupo y se llega a una solución consensuada. Posteriormente, se ponen en común las soluciones de los distintos grupos y se reflexiona sobre el proceso y la decisión.

Es interesante para sensibilizar hacia la necesidad de reflexionar ante un problema y tomar decisiones. También sirve para analizar y aprender a solucionar problemas y valorar las soluciones en equipo.

- **La confección de organizadores previos o estrategias de organización por adelantado**

Es útil para tratar de vincular la materia nueva con las experiencias y conocimientos del estudiantado, se puede marcar similitudes o diferencias (de la materia nueva comparado con el conocimiento disponible), explicar conceptos totalmente nuevos o integrar la materia nueva en un sistema más amplio (sobreponer/subordinar el tema actual). Es un organizador previo de la sesión. Puede ser un gráfico, un esquema elaborado por el profesor/a o por el alumnado, un mapa conceptual o semántico:

Siguiendo al autor más representativo Novak (1988), los mapas conceptuales tiene por objeto representar relaciones significativas entre conceptos en forma de proposiciones. Pretenden dirigir la atención del estudiante sobre el reducido número de ideas importantes en las que deben concentrarse en cualquier tarea específica de aprendizaje. Un mapa conceptual es como un mapa de carreteras donde se muestran algunos de los caminos que se pueden seguir para conectar los significados de los conceptos de forma que resulten proposiciones.

El mapa conceptual es un esquema jerárquico (los conceptos más generales e inclusivos se sitúan en la parte superior del mapa y los conceptos progresivamente más específicos y menos inclusivos, en la inferior) que puede ser realizado por el profesorado o por el alumnado y sirve al principio de la

clase universitaria como organizador previo de la actividad de enseñanza o al final de la clase proporcionando un resumen esquemático de todo lo que se ha enseñado o aprendido. Pero su utilidad va más allá, pueden servir para explorar lo que el alumnado sabe, para ayudar al alumnado a ver la ruta del proceso de aprendizaje, facilitar la lectura de talleres complejos, extraer significado de trabajos de laboratorio y de campo, preparar exposiciones orales o trabajos escritos... Los mapas conceptuales son una buena herramienta de enseñanza para el profesor y de aprendizaje para el alumnado.

- **Flash o rueda de intervenciones**

Cada estudiante dice por turno su opinión en referencia a un problema de la materia o una experiencia personal. No se discute hasta que cada uno ha hablado. Después se considera cómo tratar de las intervenciones. También se considera flash la pregunta directa que se hace a un alumno.

- **Diálogos simultáneos**

Oportunidad muy corta para intercambiar ideas, opiniones, dudas con los compañeros. Por el ruido durante esta actividad se la llama también *la colmena* o *zumbar*. Se llama también parejas ya que acostumbra a hacerse por parejas. Es una estrategia que también ayuda a romper la fatiga en medio de una sesión expositiva. Es adecuada para comprobar los conocimientos previos del alumnado sobre un tema determinado. Existe una variación que es la ayuda en pareja consistente en poner en común lo trabajado en pareja con otra pareja.

- **Técnica cuatro**

Cada estudiante recibe cuatro fichas de colores diferentes. El profesor/a determina el significado de los colores, por ejemplo: verde - aprobación total; azul - aprobación parcial; naranja - rechazo parcial; rojo - rechazo total. Cuando el profesor pide a los asistentes contestar una pregunta formulado como declaración, cada uno la contesta para poner visiblemente la ficha adecuada sobre su mesa. Después cada uno de los asistentes-- según el orden de los colores - explica su decisión. También se puede realizar a mano alzada.

- **Cuatro esquinas**

Muchos problemas tienen más de una solución, para unos problemas no hay criterios objetivos para evaluar soluciones. El profesor/a selecciona cuatro soluciones (también puede haber más esquinas distribuidas por el aula), respuestas o opiniones típicas para escribirlas en carteles que los coloca en las cuatro esquinas del aula. Los asistentes se pasean, leen las declaraciones y se quedan en aquella esquina donde coinciden más. Los grupos escogen un portavoz, discuten su decisión, pueden cambiarse de esquina si les convence otro argumento y informan después al pleno. El profesor/a realiza la puesta en común. Es una estrategia que puede ayudar a aprender a resolver problemas y, sobre todo, a saber y respetar los diferentes puntos de vista y conocer a otros miembros del grupo.

- **Rompecabezas de grupos**

Se constituyen pequeños grupos. Se parte la materia de manera que cada miembro del grupo recibe una parte más o menos igual (según dificultad y

extensión).. Para tratar esta parte, cada miembro se encuentra con aquellos miembros de los otros grupos que han seleccionado lo mismo en un grupo nuevo (es el grupo experto). Hay tantos grupos expertos como partes de la materia.

Cuando han terminado su trabajo, los expertos vuelven en sus “grupos básicos”. Ahora los expertos juntan los elementos del puzzle: Cada uno juega el rol del profesor/a, presentando y explicando su conocimiento, de la parte de la materia, a sus compañeros; estos escuchan, preguntan, construyen ejemplos etc. Al fin, cada miembro del grupo debería conocer todo el material. El éxito de cada uno es el éxito de todos y al revés. Después un miembro del grupo experto explica su parte del tema al plenario y el profesor/a matiza, amplía y expone la materia. Es una estrategia adecuada para la revisión o presentación de nueva materia.

- **Rally de grupos**

El rally de grupos es una técnica para practicar destrezas o conocimiento en tres fases. Comienza con la presentación de información nueva por métodos usuales. Para la fase de práctica se forman grupos pequeños (normalmente 4 miembros) heterogéneos referente al rendimiento de los miembros. Los compañeros tratan de ayudar uno a otro durante la práctica. En fase 3 se mide el rendimiento de los miembros del grupo individualmente, pero se lo evalúa según el nivel de rendimiento individual. La adición de evaluaciones individuales produce el criterio de éxito del grupo.

- **Phillips 6/6**

Se forman grupos de 6 personas. Se nombra un coordinador/a. Cada una tiene un minuto para dar su opinión sobre un tema (seis personas/seis minutos, es posible disminuir el tiempo y las personas pero no es aconsejable aumentarlo). Se realiza una reflexión posterior. Los coordinadores leen los informes y se hace en la pizarra una síntesis de las conclusiones. Es interesante para tomar decisiones, para conocer los conocimientos previos o para obtener la opinión general del grupo en poco tiempo, confrontar o intercambiar opiniones y permitir intervenir a todas las personas del grupo. Su utilización más adecuada es en grupos grandes.

- **Bocadillo**

Cada estudiante, individualmente, considera por sí mismo una pregunta, una lectura, un problema o una posición determinada. Después se forma pequeños grupos para comparar las sugerencias individuales y ponerse de acuerdo. Se extrae una conclusión del pequeño grupo que se expone al plenario o al profesor/a.

- **Sandwich**

Mientras que el bocadillo contiene dos niveles (individual y pequeño grupo), en el sandwich se realiza entre grupos (individual, pequeño grupo, entre grupos). Se podría entender el *puzzle de grupos* por un sandwich específico.

- **Técnica de colocar estructuras**



Se escribe los conceptos centrales sobre fichas o se enumeran los conceptos en una hoja de papel. Los asistentes deben colocar las fichas o los conceptos de manera que construyen una estructura de vinculaciones o de grupos de conceptos. La tarea puede ser ejecutada individualmente, en parejas o en grupos pequeños. Se compara los productos más tarde en el pleno. Puede servir para comprobar los conocimientos previos o como evaluación. Esta estrategia exige que exista una determinada estructura invariable.

- **Red de conceptos**

Se escriben los conceptos centrales del tema sobre fichas. Cada asistente recibe una ficha por azar. Después los asistentes pueden cambiar sus fichas (“trueque”) para asegurar que cada uno pueda hablar sobre su concepto. Después uno de los asistentes empieza a explicar su concepto. Sigue aquel asistente que cree que su concepto se refiere al concepto de antes, es vinculado con este concepto, significa el contrario/lo mismo etc. El profesor/a relaciona los conceptos o amplía la temática. Es una estrategia indicada para el análisis y diferenciación de conceptos.

- **Acuario**

Los estudiantes están sentados en dos círculos concéntricos. En el círculo más pequeño, en el interior, está sentado el grupo que discute o muestra una cosa. Normalmente hay una o dos sillas más en el interior para que los del exterior puedan participar activamente por momentos. Los asistentes en el círculo exterior observan la discusión, presentación, etc. Es una buena ayuda para generar una discusión sobre un tema determinado y analizar los diversos roles del alumnado.

- **Rodamiento de bolas o círculos concéntricos**

Los estudiantes están sentados dirigiéndose uno a otro en dos círculos concéntricos. Los vecinos de enfrente hablan sobre un tema que el profesor/a introduce. Después de unos minutos (1-3 min.) los círculos se mueven en direcciones opuestas. De esta manera cada participante tiene unos interlocutores diferentes (normalmente entre 2 y 4).

- **Taller directivo**

Se resumen las informaciones esenciales, sobre todo los conceptos o ideas ejes, sobre un tema en un taller corto y bien estructurado. Cada participante estudia este taller individualmente. Después resuelve tareas referentes al taller individualmente, con un compañero o en grupos pequeños.

- **Torbellino o lluvia de ideas**

Es una enumeración rápida de ideas para su posterior reflexión pero sin ser criticadas en un primer momento. Se escriben en la pizarra y se van eliminando las que el grupo no considera. Es indicado para encontrar nuevas soluciones y fomentar la creatividad.

Sus premisas básicas son:

- El grupo debe conocer de antemano el tema sobre el que hay que discurrir.

- Cada alumno/a puede dar su idea libremente y todas serán aceptadas evitando cualquier manifestación que suprima la libre expresión.
- El profesor/a no interviene. Va escribiendo las ideas en la pizarra.
- Acabado el plazo de ideas se pasa a discutir su viabilidad.