

# Técnicas para la participación en el aula de ELE

Joan-Tomàs Pujolà

## 1. Pirámide o Bola de nieve

La pirámide (también nombrada bola de nieve) es una técnica que consiste en el intercambio de ideas o soluciones. Se trata de que los estudiantes trabajen sobre un tema determinado de manera individual o en pareja durante unos minutos; después, que compartan su discusión con otra pareja; y, posteriormente, que estos cuatro miembros se reúnan con otros cuatro y así sucesivamente para acabar discutiendo entre todo el grupo de estudiantes.

## 2. Técnica cuatro

Cada estudiante recibe cuatro fichas de colores diferentes. El profesor o la profesora determina el significado de los colores, de modo que, por ejemplo, verde equivaldría a aprobación total, azul a aprobación parcial, naranja a rechazo parcial y rojo a rechazo total. Cuando el profesor pide a los asistentes que respondan a una pregunta formulada como declaración, cada uno la contesta poniendo de forma visible la ficha adecuada sobre su mesa. Después, cada uno de los asistentes, según el orden de los colores, explica su decisión. También puede realizarse a mano alzada.

## 3. Deslizamiento de bolas o círculos concéntricos

Los estudiantes están sentados y se dirigen el uno al otro en dos círculos concéntricos. Los vecinos de enfrente hablan sobre un tema que el profesor o la profesora introduce. Transcurridos unos minutos (de uno a tres minutos), los círculos se mueven en direcciones opuestas. De este modo, cada participante tiene unos interlocutores diferentes (normalmente entre dos y cuatro).

## 4. Método 635

Las cifras que identifican esta técnica dan las claves de su funcionamiento:

- **Seis personas**, se reúnen alrededor de una mesa para generar ideas relativas a un tema previamente planteado. Se da a cada una de ellas una hoja en blanco.
- **Tres ideas**, son las que tendrá que escribir cada participante en su hoja, de manera concisa y breve ya que sólo dispone de:
- **Cinco minutos** para escribirlas; un vez transcurridos, cada uno pasará su hoja al compañero de al lado y se repetirá el proceso de escribir tres nuevas ideas en otros cinco minutos, después de haber leído las ideas de los participantes anteriores, que servirán a su vez como fuente de nueva inspiración.

Al completar el ciclo de seis intervenciones de cinco minutos, en el que se habrán hecho circular todas las hojas, ordenadamente y una sola vez para cada uno de los participantes, se podrá disponer de dieciocho ideas en cada hoja, lo que puede suponer ciento ocho ideas en sólo media hora.

## 5. Lluvia de ideas por tarjetas

Así, tras presentar el tema de debate, análisis, problemática, etc. se distribuye a los participantes una o varias tarjetas para que individualmente, por parejas o por pequeños grupos las elaboren y posteriormente, estas tarjetas se pegan, ordenadamente y por afinidad, en la pizarra, en la pared, etc.

La forma de ordenar las tarjetas se puede realizar de dos maneras:

- Se pide a algún alumno que lea la/s tarjeta/s que ha elaborado y se coloca en la pared. Posteriormente se pregunta si algún compañero tiene alguna tarjeta que se refiera al mismo aspecto o similar y *se van colocando juntas* todas las que aparezcan sobre el mismo tema, solución, opinión, criterio, apreciación, etc.

En esta fase, el papel del profesor es el de llevar a la clase a sintetizar el conjunto de tarjetas, de tal forma que se obtenga una visión ordenada y unificada de los diversos aspectos que se desprenden del tópico de análisis.

En cualquier caso, el docente debe preguntar constantemente al plenario si se está de acuerdo en la ubicación de cada tarjeta, realizando breves síntesis cada cierto tiempo, para resituar a la clase.

En este sentido, es importante que cada alumno, tras leer su tarjeta complemente de forma oral y breve el contenido, puesto que aportará elementos de reflexión más amplios y ubicará las ideas en el contexto particular de cada compañero.

- También se pueden establecer ciertas columnas de antemano; donde, una vez que los alumnos colocan sus tarjetas donde consideren, se puede realizar una votación por columnas para establecer el orden de importancia/pertinencia que la clase otorga a cada aspecto del tema que se está tratando/analizando.

## 6. Concurso:

Consiste en simular un concurso transmitido por radio o por TV. Desarrollo:

- El docente forma varios grupos (6 a 8 integrantes) según el número total de alumnos y explica las normas del juego.
- El docente ha preparado de antemano una serie de preguntas sobre el tema que se está tratando
- Establece el orden de participación de los grupos.
- El grupo que conteste el mayor número de preguntas es el que gana
- Cada grupo nombra un representante para responder cada pregunta. En caso que el representante no pueda responder, los miembros del grupo tienen posibilidad de discutir entre sí para dar la respuesta dentro del límite de tiempo acordado de antemano.
- Cada respuesta correcta vale dos puntos, cuando es contestada por el compañero que le correspondía en el grupo, y un punto cuando es respondida en la segunda oportunidad por el grupo en conjunto.
- Cuando el grupo al que le corresponde no contesta correctamente, cualquiera de los otros grupos que lo solicite primero, lo puede hacer y gana un punto.

## 7. Los 6 sombreros

Edward de Bono nos propone métodos que nos permitan **enseñar a pensar en grupos** de manera más eficaz. El método ayuda a desarrollar el pensamiento creativo a través de los seis sombreros. El método es simple. Basta utilizar los seis sombreros imaginarios, cada uno de un color diferente. Se pueden usar unos sombreros de un color concreto durante un tiempo en un momento determinado.

**Los sombreros involucran** a los participantes en una especie de juego de rol mental.

Blanco	Una mirada objetiva a los datos y a la información. ¿Cuáles son los hechos?	Rojo	Legitima los sentimientos, presentimientos y la intuición, sin necesidad de justificarse.
Negro	Significa la crítica, lógica negativa, juicio y prudencia. El porqué algo puede ir mal.	Amarillo	Simboliza el optimismo, lógica positiva, factibilidad y beneficios.
Verde	La oportunidad para expresar nuevos conceptos, ideas, posibilidades, percepciones y usar el pensamiento creativo. Informaciones de provocación e investigación, viendo a dónde nos lleva un pensamiento.	Azul	Control y gestión del proceso del pensamiento. Pensando sobre el pensar

## 8. Phillips 6/6

Se forman grupos de seis personas. Se nombra a un coordinador o coordinadora. Cada uno tiene un minuto para dar su opinión sobre un tema (seis personas/seis minutos, aunque es posible disminuir el tiempo y las personas, pero no es aconsejable aumentarlo). Posteriormente, se reflexiona sobre lo que se ha expuesto. Los coordinadores leen los informes y se esboza en la pizarra una síntesis de las conclusiones. Es interesante para tomar decisiones, para detectar los conocimientos previos o para obtener la opinión general del grupo en poco tiempo, confrontar o intercambiar opiniones y permitir que intervengan todas las personas del grupo. Su utilización más adecuada es en grupos grandes.

## 9. Pecera / Acuario

Los estudiantes se sientan en dos círculos concéntricos. En el círculo más pequeño, en el interior, se sienta 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 en momentos puntuales. Los asistentes en el círculo exterior observan la discusión, presentación, etc. Se trata de una buena ayuda para generar una discusión sobre un tema determinado y analizar los diferentes roles del alumnado.

## 10. Rompecabezas de grupos

Se constituyen grupos pequeños. Se reparte la materia de modo que cada miembro del grupo reciba una parte más o menos igual (según la dificultad y la extensión). Para tratar esta parte, cada miembro se encuentra con los 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 acabado su trabajo, los expertos vuelven a sus «grupos básicos». Entonces, los expertos juntan los elementos del puzzle: cada uno tiene el rol del profesor o la profesora, y presenta y explica su conocimiento de la parte de la materia a sus compañeros; éstos escuchan, preguntan, construyen ejemplos, etc. Al final, cada miembro del grupo tendría que conocer todo el material. El éxito de cada uno es el éxito de todos y viceversa.

## Bibliografía

Boudreau, D. (s.d.). *How Do I Use Buzz Groups in Training?* Disponible en: <http://www.thetrainingworld.com/articles/buzz.htm>

De Bono, E. 1985. *Six Thinking Hats: An Essential Approach to Business Management*.

Little, Brown, & Company – [6 sombreros para pensar.pdf - SEIS SOMBREROS PARA PENSAR](#)

Imbernón, F. y Medina, J. L. 2008. *Metodología participativa en el aula universitaria. La participación del alumnado*. Barcelona: ICE Universitat de Barcelona – Ediciones OCTAEDRO. Disponible en: <http://161.116.7.34/qdu/castellano/4CUADERNO.pdf>

Innova forum. 2000. Creatividad e innovación. En: <http://www.innovaforum.com/indice.htm> - Apartado técnicas

López Noguero, F. 2005. *Metodología participativa en la enseñanza universitaria*. Madrid: Narcea

Plaul, L. R. 2009. TÉCNICAS DE DINÁMICA GRUPAL. En: <http://ric10.fullblog.com.ar/tecnicas-de-participacion-grupal.html>