

Capítulo 6

EL USO INTEGRADO DE TODAS LAS FORMAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Empujen juntos. Para sobrevivir en la montaña, cada uno depende de los demás.
Willi Unsoeld, montañista

La estructuración del aprendizaje cooperativo en las aulas involucra la integración del uso de los tres tipos de grupos de aprendizaje cooperativo. En cada curso, puede haber una mezcla de grupos de aprendizaje cooperativo formal, informal y grupos cooperativos de base. En este capítulo presentamos, para comenzar, dos ejemplos de cómo se puede usar el aprendizaje cooperativo. A continuación, analizamos la personalización del ámbito de aprendizaje en el aula.

UNA ACTIVIDAD DE 50 MINUTOS

BIENVENIDA DEL DOCENTE

El docente inicia formalmente la clase dando la bienvenida a sus alumnos y les pide que se reúnan en sus grupos de base (véase tabla 6.1).

TABLA 6.1 *Uso integrado de todos los tipos de aprendizaje cooperativo en una actividad de 50 minutos*

PASO	ACTIVIDAD	TIEMPO
1	Bienvenida del docente y reunión inicial del grupo de base.	10
2	Posibilidad 1: enseñanza directa, aprendizaje cooperativo informal.	35
3	Posibilidad 2: Trabajo en grupos de aprendizaje cooperativo formal.	35
4	Posibilidad 3: Enseñanza directa, grupos de aprendizaje cooperativo formal.	35
5	Reunión de cierre del grupo de base.	5

REUNIÓN INICIAL DEL GRUPO DE BASE

La introducción y la “entrada en calor” de la clase se realizan en los grupos de base. La reunión inicial del grupo de base incluye:

1. Saludarse entre todos y comprobar que ningún integrante del grupo esté sufriendo tensiones indebidas o innecesarias. Los integrantes del grupo se preguntan: “¿Cómo estás hoy?”, “¿Estamos todos preparados para la clase?”.

2. Verificar si todos los integrantes del grupo han hecho su tarea o si necesitan ayuda para hacerla. Los integrantes se preguntan: “¿Hiciste tu tarea?”, “¿Hay algo que no hayas entendido?”.
3. Compartir recursos que hayan encontrado o copias del trabajo que hayan realizado y quieran distribuir entre los miembros del grupo.
4. Profundizar sus relaciones comentando cosas tales como: “¿Qué es lo mejor que te pasó esta semana?”, “¿Cuál es tu programa de televisión favorito?”.

Estas actividades deben realizarse en 5 minutos. Planificar este período regularmente en las clases es esencial para ayudar a los alumnos a tener un humor adecuado para el aprendizaje, comunicar altas expectativas sobre las tareas y la ayuda a los demás y estructurar así una transición entre la hora previa del alumno (y del docente) y la actual.

Posibilidad 1:

ENSEÑANZA DIRECTA CON APRENDIZAJE COOPERATIVO INFORMAL

La enseñanza directa comienza y termina con una discusión concentrada en un grupo de aprendizaje cooperativo informal e incluye discusiones por parejas esparcidas a lo largo de la explicación (véase capítulo 5). Durante las discusiones, cada alumno realiza las siguientes actividades:

1. Formula una respuesta individual (30 segundos).
2. Comparte su respuesta con su compañero (1 minuto).
3. Escucha atentamente la respuesta de su compañero (1 minuto).
4. Crea una respuesta superior a la respuesta individual de cada integrante de la pareja (1 minuto).

Al principio, los alumnos son lentos y torpes con este procedimiento, pero una vez que se familiarizan con él trabajan intensamente. Es importante que el docente circule entre los alumnos mientras trabajan, escuche y se entere de lo que ellos ya saben sobre el tema. En el largo plazo, es importante variar las características de los grupos de aprendizaje cooperativo informal, recurriendo alternativamente a parejas de explicación simultánea y a parejas de toma de notas cooperativas.

Posibilidad 2:

ACTIVIDADES EN GRUPOS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO FORMAL

Si se da una actividad grupal, se la debe estructurar cuidadosamente para que resulte cooperativa (véase capítulo 3). El docente debe señalar los objetivos de la actividad, tomar una serie de decisiones previas, comunicar la tarea y la interdependencia positiva, controlar los grupos mientras trabajan, intervenir cuando sea necesario, evaluar el aprendizaje de sus alumnos y hacer que los grupos procesen su funcionamiento. Los grupos de aprendizaje cooperativo formal se usan cuando el docente quiere alcanzar un objetivo educativo que incluye aprendizaje conceptual, resolución de problemas o desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en sus alumnos. Estos grupos son necesarios para simular experiencias de primera mano, hacer dramatizaciones o compartir la destreza y los recursos entre sus integrantes.

Posibilidad 3:

ENSEÑANZA DIRECTA Y ACTIVIDADES GRUPALES BREVES

La tercera posibilidad para el docente es combinar la enseñanza directa (con aprendizaje cooperativo informal) con una actividad que se realizará en grupos de aprendizaje cooperativo formal. La actividad grupal puede prolongarse hasta la clase siguiente.

REUNIÓN DE CIERRE DEL GRUPO DE BASE

La clase termina con una reunión del grupo de base, en la que sus integrantes anotan tres o cuatro cosas importantes que han aprendido y una o dos preguntas sobre lo estudiado. Cuando los alumnos se retiran, entregan los resúmenes y las preguntas. Los comentarios y las preguntas sobre lo aprendido constituyen un mensaje para los alumnos: la actividad es importante. Además, los resúmenes y las preguntas brindan al docente información valiosa sobre lo que sus alumnos realmente están aprendiendo. Finalmente, los miembros de los grupos de base festejan su esfuerzo y su éxito.

UNA ACTIVIDAD DE 90 MINUTOS

La estructura básica de una actividad de 90 minutos es esencialmente la misma que la de una de 50 minutos, salvo que es más fácil explicar y hacer que los grupos de aprendizaje cooperativo terminen el trabajo en una sola clase. La actividad comienza con una reunión del grupo de base; luego, el docente ofrece una explicación recurriendo a los grupos de aprendizaje cooperativo informal (para asegurar que los alumnos estén cognitivamente activos mientras el docente difunde la información), realiza una actividad de aprendizaje cooperativo formal para estimular la resolución de problemas y el aprendizaje de nivel superior y, finalmente, cierra la clase con una segunda reunión del grupo de base (véase tabla 6.2).

TABLA 6.2 *Uso integrado de todos los tipos de aprendizaje cooperativo en una actividad de 90 minutos*

PASO	ACTIVIDAD	TIEMPO
1	Reunión inicial del grupo de base.	10
2	Enseñanza directa con aprendizaje cooperativo informal.	25
3	Trabajo en una actividad en grupos de aprendizaje cooperativo formal.	40
4	Enseñanza directa con grupos de aprendizaje cooperativo formal.	10
5	Reunión de cierre del grupo de base.	5

BIENVENIDA DEL DOCENTE

El docente comienza formalmente la clase dando la bienvenida a sus alumnos y les pide que se reúnan en sus grupos de base.

REUNIÓN INICIAL DEL GRUPO DE BASE

La reunión del grupo de base puede ser más larga (hasta 15 minutos) y se pueden realizar actividades más complejas. Se puede obtener información valiosa escuchando furtivamente a los grupos de base y anotando las partes de la actividad que causan dificultades.

ENSEÑANZA DIRECTA CON APRENDIZAJE COOPERATIVO INFORMAL

A continuación, puede recurrirse a la enseñanza directa. Para usar una variedad de procedimientos grupales de aprendizaje cooperativo informal, los docentes necesitan estructurar cuidadosamente los cinco elementos básicos del aprendizaje cooperativo en la situación de aprendizaje.

ACTIVIDADES EN GRUPOS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO FORMAL

Los grupos de aprendizaje cooperativo formal se convierten en el corazón de las clases más largas. Los alumnos se responsabilizan más por el aprendizaje de los demás y los docentes actúan como guías de este proceso. Los docentes deben estructurar la interdependencia positiva de formas variadas y ofrecer a sus alumnos posibilidades de estimular el aprendizaje de los demás cara a cara. Es útil emplear diversos procedimientos de aprendizaje cooperativo formal, tales como la distribución de los materiales, la resolución de problemas, los proyectos conjuntos y la composición por parejas (véase capítulo 3). El informe ocasional para toda la clase (llamando al azar a algunos alumnos individualmente, para que hablen en nombre de su grupo) puede ayudar al docente a encauzar el curso general de la actividad. Controle cuidadosamente a los grupos cooperativos y use planillas de observaciones para obtener datos concretos sobre el funcionamiento grupal, para emplearlos durante el procesamiento con toda la clase y en los grupos pequeños.

RESUMEN DIRECTO CON APRENDIZAJE COOPERATIVO INFORMAL

Al terminar la clase, los docentes pueden reunir a toda la clase, resumir lo que se ha visto y señalar lo que se verá la próxima vez. Para ello, deben pedir a sus alumnos que consideren uno o dos temas y los planteen como preguntas. Se recurre aquí al aprendizaje cooperativo informal. El docente plantea una pregunta, los alumnos *formulan* la respuesta, se dirigen a otro alumno y *comparten* su respuesta, *escuchan* la de su compañero y, juntos, *crean* una nueva respuesta, mejor que la de cualquiera de los dos.

REUNIÓN DE CIERRE DEL GRUPO DE BASE

La clase termina con una reunión de los grupos de base. Incluya las siguientes actividades de cierre:

1. Asegurarse de que todos entienden la tarea. Averiguar qué ayuda necesita cada uno para realizarla.
2. Resumir al menos tres cosas que hayan aprendido en la clase de hoy.
3. Resumir cómo usarán o aplicarán lo aprendido.
4. Festejar el esfuerzo y el aprendizaje de los integrantes del grupo.

EJEMPLOS DE USO INTEGRADO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Ejemplo I

Un ejemplo del uso integrado de los diversos procedimientos de aprendizaje cooperativo es el siguiente. Los alumnos llegan a la clase y se reúnen en sus grupos de base para darse la bienvenida, hacer una actividad de autodescubrimiento (como “¿Cuál es el programa de televisión favorito de cada uno de los miembros del grupo?”), revisar las tareas de los demás para verificar que todos entiendan los materiales académicos y estén preparados para la clase, y desearse un gran día.

Luego, el docente empieza una actividad sobre las limitaciones de los seres humanos. Para ayudar a sus alumnos a que organicen cognitivamente por adelantado lo que ya saben sobre las ventajas y las desventajas de los seres humanos, el docente recurre al **aprendizaje cooperativo informal**. Pide a sus alumnos que formen grupos de tres y reflexionen sobre: “¿Qué cinco cosas no puedes hacer por tus limitaciones humanas, pero que un ser de dos billones de dólares diseñado especialmente podría hacer?”. Los alumnos tienen 4 minutos para responder. En los 10 minutos siguientes, el docente explica que, aunque el cuerpo humano es un sistema maravilloso, tiene -al igual que otros organismos- limitaciones muy concretas. Por ejemplo, los humanos no podemos ver las bacterias que hay en una gota de agua o los anillos de Saturno a simple vista. No oímos como los ciervos ni volamos como las águilas. Como el ser humano jamás se ha dado por satisfecho con sus limitaciones, ha inventado microscopios, telescopios e incluso alas. Luego, el docente pide a sus alumnos que se dirijan a su compañero de banco y contesten las siguientes preguntas: “¿Cuáles son tres de las limitaciones que tenemos los seres humanos?, ¿Qué hemos inventado para superarlas? y ¿Qué otras limitaciones humanas podríamos superar?”.

A continuación, se recurre al **aprendizaje cooperativo formal** (para la actividad sobre el ser de un billón de dólares, véase *Topics in applied science*, Jefferson County Schools, Golden, Colorado). El docente hace que sus 32 alumnos se numeren del 1 al 8, para formar grupos de 4 alumnos elegidos al azar. Los integrantes de cada grupo se sientan de manera tal que todos puedan verse y que puedan ver también al docente. Cada integrante recibe un rol: investigador/corredor, sintetizador/controlador del tiempo, recolector/encargado del registro y consejero técnico (interdependencia de roles). Cada grupo recibe una hoja grande -de sesenta centímetros por un metro-, un marcador, una hoja de papel borrador para diseñar el ser, una hoja en la que se explica la actividad y la estructura cooperativa de objetivos y cuatro planillas de autoevaluación para los alumnos (interdependencia de recursos). La tarea consiste en diseñar un ser de dos billones de dólares que supere las limitaciones humanas pensadas por la clase y por el grupo. Cada grupo debe dibujar un bosquejo del ser en la hoja de papel borrador y, cuando haya llegado a algo que le resulte satisfactorio, debe pasarlo al papel más grande. El docente establece la **interdependencia positiva de objetivos** pidiendo a cada grupo un solo dibujo, al que todos puedan contribuir y que todos puedan explicar. *El criterio para el éxito* consiste en completar el diagrama en un lapso de 30 minutos. El docente asegura la *responsabilidad individual* observando a cada grupo para asegurarse de que todos cumplan su rol y que cualquiera pueda explicar cualquier característica del ser en cualquier momento. El docente informa a los alumnos que las *habilidades sociales esperables* en todos los alumnos son: estimular la participación del otro, aportar ideas y resumir. Define la habilidad de estimular la participación y hace que cada alumno la practique un par de veces antes de comenzar la actividad. Mientras los alumnos trabajan en sus grupos, el docente los *controla*, observando de manera sistemática a cada grupo e interviniendo para ofrecer ayuda académica en el uso de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños necesarias para trabajar con eficacia. Al terminar la clase, los grupos entregan sus diagramas para su *evaluación*. Luego, *procesan* cómo han funcionado, identificando las acciones realizadas por cada integrante que ayudaron al éxito grupal y alguna que podría agregarse para mejorar su funcionamiento colectivo la próxima vez. El docente recurre luego al **aprendizaje cooperativo informal** para proporcionar un cierre a la actividad. Pide a sus alumnos que vuelvan a reunirse en grupos de tres y escriban seis conclusiones sobre las limitaciones de los seres humanos y lo que hemos hecho para superarlas.

Al final de la clase, se reúnen los **grupos cooperativos de base** para repasar qué creen los alumnos que es lo más importante que aprendieron durante el día, qué tarea tienen, qué ayuda necesita cada uno para realizarla y para desearse una tarde y una noche divertidas.

Ejemplo 2

Un ejemplo del uso integrado de los diversos tipos de aprendizaje cooperativo es el siguiente. Los alumnos llegan a la escuela a la mañana y se reúnen en sus grupos de base para darse la bienvenida, realizar una actividad de autodescubrimiento (por ejemplo: “¿Cuál es el programa de televisión favorito de

cada integrante del grupo?”), revisar la tarea de cada uno para asegurarse de que todos entiendan los contenidos académicos y estén preparados para la actividad diaria y desearse un gran día. Luego, el docente empieza una clase sobre la interdependencia global. Tiene una serie de objetos y quiere que los alumnos identifiquen todos los países involucrados en su producción. Para ayudarlos a organizar cognitivamente por adelantado lo que ya saben sobre la economía mundial, el docente recurre al aprendizaje cooperativo informal y les pide que identifiquen -junto con su compañero de banco- los siete continentes y algo que cada uno de ellos produce. Disponen de cuatro minutos para hacerlo.

Luego, recurre al aprendizaje cooperativo formal. Los objetivos de la actividad son: que los alumnos aprendan sobre la interdependencia económica mundial y que mejoren su habilidad para estimular la participación del otro. El docente hace que sus 30 alumnos se numeren contando hasta 10, para formar grupos de 3 elegidos al azar. Se sientan de manera tal que puedan verse entre sí y que puedan ver también al docente. Éste entrega los objetos; por ejemplo: una camisa de seda con botones de plástico, una taza de té (un plato, una taza, un saquito de té y un terrón de azúcar), y un *walkman* con auriculares (con un casete de una estrella de la música *country* estadounidense) fabricado por Phillips (una empresa europea). Luego, el docente asigna a un miembro de cada equipo los roles de: encargado de las hipótesis (debe sugerir la cantidad de productos que hay en cada ítem y de dónde provienen), guía de referencia (busca cada país incluido en la hipótesis en el libro para ver qué productos exporta) y el que se ocupa de hacer el registro. Después de cada ítem se alternan los roles, para que cada alumno pueda cumplirlos todos.

El docente introduce el tema de la interdependencia económica global subrayando lo siguiente:

1. Una calculadora de mano suele contener chips electrónicos de los Estados Unidos, se la ensambla en Singapur o en Indonesia, se la coloca en una carcasa de la India y, cuando llega a Yokohama, se le pone una etiqueta que dice “*Made in Japan*” (además, los árboles y los productos químicos usados para hacer el papel y la tinta de la etiqueta provienen de otros países y fueron procesados en otros lugares y los componentes plásticos de las teclas y la carcasa también fueron fabricados en otros países).
2. Los hoteles modernos de Arabia Saudita están contruidos con módulos hechos en Brasil y mano de obra de Corea del Sur y sus gerentes son estadounidenses.
3. La interdependencia económica global llega mucho más lejos de lo imaginable.

Luego, el docente plantea la actividad: hay que identificar los países que participaron en la fabricación de cada objeto. Establece la **interdependencia positiva de objetivos** señalando que se trata de una actividad cooperativa y que, por lo tanto, todos los integrantes del grupo deben estar de acuerdo en una respuesta antes de anotarla y todos deben ser capaces de explicar las respuestas de su grupo. Los criterios para el éxito consisten en entregar un formulario correctamente completo y que cada miembro obtenga una calificación del 90% o superior en la prueba que se tomará al día siguiente sobre la interdependencia económica mundial. El docente establece la **interdependencia positiva de recompensas**, señalando que si el registro es exacto, cada integrante del grupo recibirá quince puntos de bonificación y si todos los integrantes del grupo obtienen una calificación del 90% o superior en la prueba, cada uno recibirá cinco puntos más. La responsabilidad individual se establece mediante la asignación de roles y la prueba individual. Además, el docente observará a cada grupo para asegurarse de que todos participen y aprendan. El docente informa a los alumnos que la *habilidad social* que quiere que todos usen es estimular la participación del otro. Luego, define la habilidad y hace que cada alumno la practique dos veces antes de comenzar la actividad.

Mientras los alumnos trabajan en sus grupos, el docente los **controla**, observando de manera sistemática a cada grupo e interviniendo para ofrecer ayuda académica en el uso de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños necesarias para trabajar juntos con eficacia. Al terminar la actividad, los grupos entregan sus informes para su **evaluación y procesan** su funcionamiento grupal identificando tres cosas que han hecho para ayudar al grupo a alcanzar sus objetivos y una cosa que podrían hacer para mejorar colectivamente la próxima vez.

A continuación, el docente usa una **estructura de actividad cooperativa genérica** para enseñar vocabulario. Estudiar palabras de vocabulario es una tarea habitual que, en esta clase, se realiza todas las semanas. El docente pide a sus alumnos que formen sus parejas usuales de vocabulario, busquen las palabras del vocabulario identificadas en la actividad sobre interdependencia global y que, para cada palabra: (a) escriban lo que creen que significa, (b) la busquen en el texto y anoten su definición oficial, (c) escriban una oración en la que la usen y (d) aprendan su ortografía. Cuando las parejas han hecho esto con todas las palabras del vocabulario, deben escribir una historia en la que usen todos estos vocablos. Luego, las parejas intercambian sus historias y deciden cuidadosamente si las palabras están bien usadas y si están escritas correctamente. Si no lo están, las dos parejas discuten sobre la palabra hasta que todos entienden qué significa y cómo se la debe usar.

Luego, el docente recurre al aprendizaje cooperativo informal para dar un cierre a la actividad. Pide a sus alumnos que se reúnan con una persona de otro grupo y que, juntos, escriban cuatro conclusiones que hayan extraído de la actividad y que hagan un círculo alrededor de la que consideran más importante.

Al terminar el día, los grupos cooperativos de base se reúnen para repasar lo que los alumnos creen que es lo más importante que han aprendido, la tarea que tienen, qué ayuda necesita cada uno para realizarla y desearse buenas noches.

LA EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Para poner en práctica el aprendizaje cooperativo, los docentes necesitan seguir una secuencia que guíe sus esfuerzos. Son muy pocos los docentes que pueden cambiar sus aulas en un abrir y cerrar de ojos y adoptar estrategias de aprendizaje cooperativo. La mayoría necesita un enfoque más lento y evolutivo. Hace falta tiempo para desarrollar tanto las habilidades de colaboración de los alumnos como las habilidades de enseñanza de los docentes. La sobrecarga de nuevas exigencias y situaciones raramente da como resultado cambios productivos. Los docentes pueden aprovechar lo que ya saben sobre el uso de los grupos de aprendizaje, agregarle una clara estructura cooperativa de objetivos y, a partir de allí, lentamente expandir el uso del aprendizaje cooperativo hasta que domine el aula. En general, los docentes atraviesan las siguientes etapas en su camino hacia el dominio del aprendizaje cooperativo:

1. *No uso.* Los docentes no han oído hablar del aprendizaje cooperativo o sufren presiones que les impiden considerar la posibilidad de usar nuevas estrategias de enseñanza.
2. *Decisión de usarlo y preparación inicial.* Los docentes aprenden lo suficiente sobre el aprendizaje cooperativo como para querer intentar usarlo. Planifican su primera actividad.
3. *Uso inicial.* Los docentes recurren al aprendizaje cooperativo menos del diez por ciento del tiempo. Intentan manejar las dificultades iniciales:
 - a. Problemas logísticos relacionados con el movimiento de muebles y las transiciones para formar o desintegrar los grupos y para hacer que los alumnos se sienten juntos y se involucren en conductas “formativas” (véase capítulo 5) tales como “hablar en voz baja” y darse vuelta para mirar al docente cuando éste habla.
 - b. Problemas de comunicación relacionados con definir claramente la interdependencia positiva y la responsabilidad individual, de manera que los alumnos comprendan qué acciones son adecuadas y cuáles no lo son.
4. *Práctica de principiante.* Los docentes practican el aprendizaje cooperativo entre el diez y el veinte por ciento del tiempo. Usualmente, este uso se centra en lo siguiente:

- a. El docente controla problemas relacionados con la determinación de cómo deben colaborar los alumnos y el recuento de frecuencias de conductas positivas para compartir con toda la clase o con cada grupo.
 - b. Los alumnos controlan y procesan problemas relacionados con su preparación para observar la interacción colaboradora de los integrantes del grupo y procesan el funcionamiento de su grupo. Esto puede hacerse con alumnos de cualquier edad. Los docentes de jardín de infantes y de primer grado pueden hacer que los niños observen “quién habla”, “quién espera su turno” y “quién le pide a otro que hable”.
 - c. El docente enseña a sus alumnos las habilidades de colaboración que necesitan para funcionar eficazmente en los grupos de aprendizaje cooperativo. Pasa de las habilidades *formativas* a las de *funcionamiento*. Puede subrayar las habilidades de *formulación* y *fermentación* una vez que sus alumnos dominan los principios del trabajo en colaboración. Es necesario expresar las habilidades con frases y acciones adecuadas para la edad y los conocimientos de los alumnos.
5. *Uso mecánico.* Los docentes siguen paso a paso los procedimientos generales para poner en práctica el aprendizaje cooperativo, planificando cada actividad y repasando los procedimientos recomendados antes de realizarla. En este punto, los docentes suelen usar el aprendizaje cooperativo entre un veinte y un cincuenta por ciento del tiempo. Algunos de los problemas de los que se ocupan los docentes en esta etapa son:
- a. Usar formas variadas para estructurar la interdependencia positiva y la responsabilidad individual, controlar, procesar y evaluar.
 - b. Expandir el uso del aprendizaje cooperativo de una materia o clase a varias materias o clases.
 - c. Pensar en términos de unidades curriculares (en vez de actividades individuales) para el uso del aprendizaje cooperativo y en el uso alternado del aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista en vez de pensar en el uso aislado del aprendizaje cooperativo.
 - d. Enseñar simultáneamente habilidades de colaboración y contenidos académicos.
6. *Uso habitual.* Los docentes estructuran automáticamente situaciones de aprendizaje cooperativo sin planificarlas ni pensarlas conscientemente. El foco simultáneo en las habilidades de colaboración y en los contenidos curriculares se da de manera espontánea. Los docentes suelen usar en esta etapa el aprendizaje cooperativo más del cincuenta por ciento del tiempo y se ocupan de los siguientes problemas:
- a. Integrar las actividades cooperativas, competitivas e individualistas.
 - b. Variar la estructuración del aprendizaje cooperativo según las actividades, los alumnos y las circunstancias.
 - c. Integrar el aprendizaje cooperativo con otras estrategias de enseñanza de su repertorio.
 - d. Aplicar las habilidades de colaboración y su comprensión de la interdependencia positiva en las reuniones de docentes y en otros ámbitos.

Los docentes pueden necesitar un año entero para convertirse en usuarios mecánicos del aprendizaje cooperativo y hasta dos años para convertirse en usuarios habituales (véase figura 3.1). Para planificar el propio progreso desde el comienzo hasta alcanzar el uso habitual del aprendizaje cooperativo, pueden resultar útiles los siguientes consejos:

- I. No intente avanzar demasiado de prisa. Empiece con una actividad aislada. Luego, empiece a realizar al menos una actividad cooperativa por semana y, después, modifique una unidad curricular para que sea fundamentalmente cooperativa. Finalmente, piense en la integración del aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista dentro de una clase o de una materia.

2. ¡Persevere! No interrumpa el desarrollo de su uso del aprendizaje cooperativo aunque algunos de sus alumnos no parezcan muy hábiles y a nadie le importe en su escuela. Haga un plan de largo plazo y atégase a él. En especial, sea perseverante con los alumnos a los que les resulta difícil colaborar con sus pares.
3. Busque apoyo en algún colega (o en algunos colegas) y comparta con él (o con ellos) sus éxitos, sus problemas, sus nuevas ideas y sus modificaciones curriculares.
4. Asegúrese de que el docente que reciba a sus alumnos el año siguiente entienda qué es el aprendizaje cooperativo y hágale saber que sus alumnos saben colaborar muy bien.
5. Planifique cuidadosamente el comienzo de cada año lectivo para que el aprendizaje cooperativo sea enfatizado desde el comienzo.

LA PERSONALIZACIÓN DEL ÁMBITO DE APRENDIZAJE

Aprender es una experiencia personal. Cuanto mayor sea la frecuencia con la que se recurra al aprendizaje cooperativo, más personalizado será el aprendizaje. Haines y McKeachie (1967) demostraron que los alumnos de clases en las que se subraya la competencia por las calificaciones evidencian más tensión, duda y ansiedad que los que trabajan en grupos de aprendizaje cooperativo. El ámbito educativo puede personalizarse de diversas formas.

En primer lugar, controle estrechamente a los grupos cooperativos. Circule entre ellos, obsérvelos de manera sistemática y deténgase con frecuencia para sumarse a los grupos e interactuar con sus integrantes y para intervenir cuando lo estime necesario. Cuanta más atención presten los docentes a sus alumnos individualmente, más personal y eficaz resultará la enseñanza. Es más fácil hacer un comentario directo a un alumno en un grupo pequeño que en una clase entera.

En segundo lugar, trabaje para establecer normas que favorezcan la individualidad, la creatividad y la sensibilidad. Todos los alumnos necesitan sentirse respetados, libres y motivados para dar lo máximo de sí.

En tercer lugar, demuestre su disposición a aprender de sus alumnos. Toda interacción docente-alumno implica potencial de aprendizaje para ambos. Cuando los docentes aceptan los aportes de sus alumnos y aprenden de ellos, la experiencia de aprendizaje se torna más personal para los alumnos.

En cuarto lugar, presente a sus alumnos una evaluación realista de lo que han aprendido y con altas expectativas de lo que pueden aprender si se esfuerzan. Los docentes ofrecen a los alumnos una tensión entre el presente y el futuro, entre lo real y lo posible. En un estudio detallado y práctico sobre las habilidades de docentes eficaces de adultos, Schneider, Klemp y Kastendiek (1981) llegaron a la conclusión de que los docentes eficaces se caracterizan por: (a) creer que la mayoría de sus alumnos son competentes, (b) identificar y afirmar las aptitudes de sus alumnos, (c) expresar la idea de que los alumnos son capaces de cambiar y (d) aceptar sugerencias de cambios en los planes de aprendizaje hechas por sus alumnos, cuando esos cambios son coherentes con los objetivos. Daloz (1987) halló que los alumnos decían, al hablar de los docentes eficaces, que “me da confianza en mí mismo”, “me apoya e insiste en que puedo hacerlo” y “tuvo fe en mí cuando yo mismo no la tenía”. A través de sus expectativas respecto de sus alumnos, los docentes pueden comunicarles dónde están y a dónde pueden llegar sin permitir que nada ni nadie los eclipse.

En quinto lugar, haga que se alegren en la despedida del día. John Wooden, que fue entrenador del equipo de basquetbol de la UCLA durante muchos años, preparaba un plan detallado por escrito para cada uno de sus entrenamientos. Al final de las actividades de cada día, siempre escribía: “Que se

vayan a las duchas contentos”. Del mismo modo, Durward Rushton (director de una escuela de Hattisburg, en Mississippi) sostiene que cada alumno debe sentirse personalmente seguro, tener la sensación de pertenencia y experimentar algún éxito en cada actividad. Todos los docentes deben adoptar actitudes similares, destinadas a crear un clima positivo en cada actividad. Un paso para hacerlo es eliminar las humillaciones. Haber sido humillado por un docente es la respuesta más común a la pregunta: “¿Cuál fue tu experiencia más memorable de la secundaria?” (Kohl, comunicación personal, 1989). Muchos alumnos tienen miedo de hacer aportes en la clase. Algunos, por falta de confianza; otros, porque temen que sus ideas no valgan la pena. El sencillo procedimiento de decir algo positivo sobre los comentarios, las preguntas o las respuestas de cada alumno tiene un notable poder de transformación en el aula.

Una forma simple de favorecer un ámbito de aprendizaje personalizado consiste en hacer que los alumnos (y el propio docente) lleven etiquetas con sus nombres para que los demás puedan recordarlos más fácilmente. Los docentes suelen comentar que, para sus alumnos, la palabra más importante del idioma es su propio nombre. Si cada uno lleva una etiqueta con su nombre, los alumnos rápidamente se entusiasman con sus compañeros y disfrutan de la oportunidad de encontrarse y saludarse. El breve lapso que requiere esta actividad se ve más que compensado por la mejora en el clima de aprendizaje. El primer día, haga que sus alumnos escriban una etiqueta con su propio nombre. En el centro, cada alumno (y también el docente) coloca su propio nombre (la forma en que prefiere que se dirijan a él) en letras de imprenta lo suficientemente grandes como para que se puedan leer a 5 metros de distancia. En las esquinas de la etiqueta, se agregan otras informaciones sobre la persona, tales como su lugar de nacimiento, su sitio favorito, sus pasatiempos, su artista preferido, algo que desea y su actividad o su profesión. Finalmente, alrededor del nombre, los alumnos deben escribir dos o tres adjetivos que los describan. Luego, durante 10 minutos, se dedican a conocerse y aprender algo sobre tantos otros alumnos como les sea posible.

CONCLUSIONES

El aprendizaje cooperativo formal, el aprendizaje cooperativo informal y los grupos cooperativos de base constituyen una *gestalt* que permite a los docentes presentar lecciones coherentes, en las que todas las actividades tienden al logro de objetivos de aprendizaje comunes. El uso integrado de estos tres tipos de aprendizaje cooperativo proporciona el ámbito adecuado para que puedan usarse con eficacia también las actividades competitivas e individualistas.