

ROMPECABEZAS

Análisis comparativo de herramientas y técnicas

Rompecabezas es un método de aprendizaje cooperativo que permite a los participantes compartir la responsabilidad del aprendizaje de los demás. Anima a los participantes a desarrollar su comprensión de un aspecto específico de un tema determinado y a ampliar esta comprensión con otros en pequeños grupos en rondas de reflexión y discusión y con más piezas de información. Estas rondas ayudan a los participantes a adquirir una visión holística de los diversos aspectos que impactan en el tema discutido. Los participantes comienzan con una pieza específica del rompecabezas y juntos completan el rompecabezas.

Finalidad: Socialización en línea, Construcción del conocimiento

Tamaño del grupo:
< 20, 21 - 50

Duración:
30 min - 1 hora

Apto para varios idiomas: no

Nivel de interacción:
alto

UTILICE ESTE MÉTODO PARA:

- Facilitar el aprendizaje entre pares y fomentar la participación.
 - Realizar análisis crítico y pensamiento comparativo.
 - Examinar sistemas complejos en piezas manejables.
 - Aprender nueva teoría y relacionar contextos.
-

ESTE ESPACIO
SE PUEDE
LLENAR CON
TUS APUNTES



PASOS PARA APLICAR EL MÉTODO

Preparación

1. Defina el propósito de la actividad de aprendizaje y el tema principal de la sesión en línea. Por ejemplo, la evaluación de un proyecto en particular.
2. Cree y prepare el material didáctico para la actividad de aprendizaje. Considere la posibilidad de revisar el método de estudio de caso para crear un escenario realista.
 - Cree una lista de todas las posibles piezas del rompecabezas del tema principal de la sesión.
 - Considere la posibilidad de recopilar varias fuentes de información y en múltiples formatos multimedia para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los participantes.
 - Cree un conjunto de preguntas de reflexión para cada pieza del rompecabezas para las rondas 1 y 2 (consulte el procedimiento de la actividad de aprendizaje en el punto 5).
 - Redacte un resumen del caso o escenario, poniendo todos los elementos en contexto (incluir antecedentes, actores, problemas, consecuencias, etc.).
3. Defina la herramienta tecnológica que utilizarás y familiarícese con sus funcionalidades.
 - Diseñe y prepare el espacio en línea para que los participantes trabajen en grupos pequeños.
 - Cree tantas salas para grupos pequeños como piezas de rompecabezas disponibles.

Impartición

1. Informe a los participantes sobre el propósito de la actividad de aprendizaje y presente los roles.
2. Explique el procedimiento de la actividad de aprendizaje:
 - Los participantes se familiarizan con el material.
 - Variante 1: Todos los participantes reciben el resumen del caso e identifican colectivamente las piezas del rompecabezas.

ESTE ESPACIO
SE PUEDE
LLENAR CON
TUS APUNTES



- Variante 2: Los participantes se distribuyen aleatoriamente en grupos y reciben el resumen del caso, información específica de una pieza del rompecabezas y preguntas de reflexión.
 - Los participantes trabajan en grupos sobre las preguntas reflexivas (**Ronda 1**). Por ejemplo, si las piezas del rompecabezas se refieren a partes interesadas específicas, se les pide a los grupos que se hagan pasar por esa parte interesada, que piensen y actúen como tales y sigan las directrices.
 - Para la variante 1: distribuya a los participantes al azar en grupos, bríndeles información específica de una pieza del rompecabezas y las preguntas de reflexión.
 - Para la variante 2: los participantes ya están trabajando en las piezas de su rompecabezas.
 - Todos los participantes se reúnen en la sala principal para discutir los resultados de las preguntas de reflexión.
 - Representantes de cada grupo presentan los resultados.
 - Los participantes se redistribuyen en nuevos grupos. Esta vez cada grupo tiene un representante de cada pieza del rompecabezas.
 - Los grupos trabajan en una nueva serie de preguntas de reflexión, aportando información y puntos de vista de las fases anteriores (**Ronda 2**).
 - Todos los participantes se reúnen en la sala principal para discutir los resultados de la ronda.
 - Representantes de cada grupo presentan los resultados.
- 3.** Distribuya la información y los materiales de aprendizaje en función de su variante (1 o 2) e invite a los participantes a familiarizarse con ellos (variante 1: 10 min, variante 2: 10 minutos).
- 4.** Asigne a los participantes a grupos y distribúyalos en salas de descanso para comenzar la primera ronda de reflexiones (Ronda 1). Nota: Revise a cada grupo durante la ronda.
- Para ambas variantes, pida a los grupos que elijan a un/a tomador/a de notas, un cronometrador y un representante del grupo.

ESTE ESPACIO
SE PUEDE
LLENAR CON
TUS APUNTES



5. Lleve a todos los participantes a la sala principal e invite a los representantes del grupo a compartir los resultados de su trabajo en grupo (30 min).
 - Las cámaras y micrófonos están habilitados solo para el/la facilitador/a y los representantes de cada grupo.
6. Redistribuya a los participantes en nuevos grupos y salas de descanso para continuar con la segunda ronda de reflexiones (Ronda 2). Esta vez cada grupo tiene un representante de cada pieza del rompecabezas.
 - Grupos para elegir un/a tomador/a de notas, un cronometrador y un/a representante del grupo.
7. Repita el procedimiento como en el punto 8 (30 min).
8. Abra una discusión final con todos los participantes (15-20 min).
 - Considere documentar los puntos más importantes de la discusión y compartir su pantalla mientras modera esta parte de la sesión.
9. Concluya la actividad de aprendizaje reconociendo la participación activa e informando a los participantes dónde se puede encontrar la información co-creada.

Notas: Instruya a los grupos de trabajo para que utilicen recursos visuales de información (por ejemplo, imágenes, diagramas, palabras clave utilizadas como notas orales). Un doble informe puede ser efectivo: en un segundo informe, un experto está presente para hacer cualquier corrección o adición a la discusión.

CONSEJOS SOBRE LAS HERRAMIENTAS

[Cronometro en línea](#)

[Mural, plantilla colaborativa para tomar notas](#)