

Detección y evaluación – “Los Exploradores”

La Lic. Rodríguez podría emplear como primera herramienta la observación sistemática, registrando de forma estructurada las interacciones entre los miembros del grupo y detectando patrones de exclusión o liderazgo. También sería útil aplicar cuestionarios sociométricos, para conocer la red de relaciones y vínculos dentro del grupo. Finalmente, una entrevista semiestructurada con algunos estudiantes y docentes permitiría identificar percepciones sobre el clima social y académico del aula. Estas técnicas combinadas ofrecen datos tanto objetivos como subjetivos para comprender mejor la dinámica.

Diagnóstico y planificación – “Los Exploradores”

Una hipótesis posible es que la división en subgrupos esté generando barreras en la cooperación, lo que se traduce en baja participación de ciertos estudiantes y tensiones en la convivencia.

Un objetivo SMART podría ser:

- Específico: Promover actividades inclusivas que fortalezcan la interacción positiva entre todos los integrantes del grupo.
 - Medible: Conseguir que, en un plazo de 6 semanas, el 80% de los estudiantes participe en dinámicas de integración.
 - Alcanzable: Utilizar metodologías lúdicas y colaborativas adaptadas al contexto escolar.
 - Relevante: Mejorar la cohesión grupal y el clima de aula, repercutiendo en un mejor rendimiento académico.
 - Temporal: Implementar y evaluar la estrategia en un periodo de 1 mes y medio.
-

Intervención – Técnicas de modificación de conducta

Para fomentar la participación equitativa, la Lic. Rodríguez podría implementar:

- Refuerzo social inmediato, como comentarios positivos o reconocimiento público cuando los estudiantes colaboren con sus compañeros.

- Contrato de contingencia, estableciendo metas grupales claras y recompensas colectivas por cumplirlas, fortaleciendo así el sentido de equipo.
-

Intervención – Habilidades socioemocionales

Podría incorporar rutinas breves de mindfulness, como ejercicios de respiración consciente antes de iniciar las clases, y dinámicas de juego cooperativo en las que se asignen roles rotativos, garantizando que cada estudiante experimente diferentes responsabilidades. También serían útiles dramatizaciones que fomenten la empatía al “ponerse en el lugar del otro”.

Detección y evaluación – “Los Visionarios”

Para analizar la desmotivación y el uso inadecuado de la tecnología, resultaría pertinente aplicar grupos focales con estudiantes y docentes, con el fin de explorar sus experiencias y percepciones. Además, se podría realizar un registro de uso de dispositivos durante las clases para medir el tiempo destinado a actividades no académicas, junto con una encuesta de intereses que conecte lo digital con lo escolar.

Intervención – Orientación vocacional y profesional

Se podrían diseñar proyectos interdisciplinarios donde los estudiantes desarrollen productos digitales relacionados con sus asignaturas, como infografías interactivas o podcasts educativos. Paralelamente, incluir charlas de profesionales que utilicen la tecnología en su trabajo, para que los estudiantes visualicen aplicaciones reales de sus habilidades digitales.

Intervención – Dinámica de grupos y tecnología

- Aprendizaje cooperativo con herramientas digitales (por ejemplo, trabajo colaborativo en Google Workspace).
- Retos gamificados que transformen actividades en misiones con niveles y recompensas virtuales.
- Simulación de proyectos reales, como el diseño de una campaña de concientización digital para la comunidad.

Seguimiento y evaluación

El monitoreo podría incluir rúbricas de participación y diarios reflexivos de los estudiantes sobre su experiencia en las actividades. Se medirían avances en:

- Incremento de la interacción positiva en actividades grupales.
- Reducción de incidentes de exclusión o conflictos.
- Mejora en la calidad y creatividad de los productos académicos.
- Mayor motivación y uso responsable de la tecnología.

Conclusión

Este análisis evidencia que la intervención en dinámicas grupales requiere una combinación estratégica de evaluación, planificación y seguimiento. En el caso de “Los Exploradores”, la meta central es reconstruir la cohesión y fortalecer la empatía. Para “Los Visionarios”, el reto radica en transformar su interés por lo digital en un motor para el aprendizaje académico y el desarrollo de competencias para el futuro. Un abordaje integral, que incluya técnicas socioemocionales, metodologías activas y tecnología educativa, puede generar mejoras sostenibles en el clima escolar y en el rendimiento estudiantil.

Referencias

- Gutiérrez, A., & Pérez, M. (2022). Psicología escolar y estrategias de intervención en contextos educativos. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- OCDE. (2020). Educación en la era digital: buenas prácticas y retos. Recuperado de <https://www.oecd.org>
- Salazar, J. (2019). Juegos cooperativos para el desarrollo socioemocional. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 13(1), 55-72.
- Ministerio de Educación de Chile. (2018). Guía para la implementación de metodologías activas en el aula. Recuperado de <https://www.mineduc.cl>
- WHO. (2021). Mental health promotion in schools. World Health Organization. <https://www.who.int>

