



Propuesta de Actividades para Romper el Hielo y Favorecer la Integración de los Alumnos de Primer Curso en el Contexto Universitario

R. Sanchis^a, M. Díaz-Madroño^a y M. Pérez-Sánchez^b

rsanchis@cigip.upv.es; fcodiama@cigip.upv.es; mopesan1@upv.es

^aDepartamento de Organización de Empresas. Universitat Politècnica de València, Escuela Politécnica Superior de Alcoy, Plaza Ferrándiz y Carbonell, 2, 03801 Alcoy, Alicante, (España).

^bDepartamento de Ingeniería Hidráulica y Medio Ambiente. Universitat Politècnica de València, Camino de Vera S/N, 46022 Valencia, (España).

Abstract

To many students, the change of educational level is a great challenge, not only from an academic viewpoint, but also from a personal point of view. Therefore, from the classroom, encouraging them to know their classmates on the first day class, will give them greater confidence. This study aims to make a proposal of activities as ice-breaker activities in order to stimulate the interaction among students. In this way, an adequate environment will be created to make students feel comfortable to face their incorporation into the university context.

Keywords: *Ice-breaker activities, first classes, confidence, students' integration*

Resumen

A muchos estudiantes, el cambio de nivel educativo les supone un gran reto, no solo académicamente, sino también desde el punto de vista personal. Por ello, desde el aula, poderles facilitar que conozcan a sus compañeros en el primer día de clase, les conferirá mayor confianza. El presente estudio tiene como objetivo realizar una propuesta de actividades que traten de romper el hielo y fomenten la interacción entre alumnos, para de esta forma, crear un ambiente adecuado y que, ante el gran cambio que supone su incorporación al contexto universitario, los alumnos se sientan cómodos.

Palabras clave: *Actividades para romper el hielo, primeras clases, confianza, integración del alumnado.*

1. Introducción

A muchos estudiantes, el cambio de nivel educativo les supone un gran reto, no solo académicamente, sino también desde el punto de vista personal, ya que muchos de ellos tienen que mudarse a nuevas ciudades, alejados de sus amigos y familiares, y todo ello les provoca inquietud y nerviosismo. Es por ello, que desde el punto educativo, poderles facilitar que conozcan a sus compañeros en el primer día de clase, les confiere mayor confianza y hará que se sientan más cómodos ante la avalancha de cambios que supone empezar una carrera universitaria.

Con lo cual, ante esta necesidad imperante de facilitar el proceso de incorporación e integración de los alumnos de nuevo ingreso en la universidad, los docentes, entre sus funciones, tienen la responsabilidad de facilitar este proceso. Álvarez-Rojo et al., (2009) analizaron en su investigación los perfiles docentes que demanda el Espacio Europeo de Educación Superior. Entre ellos destacan 16 perfiles diferentes con diversas competencias. Entre dichas competencias, los autores destacan la competencia de “motivar al alumnado”. Sin embargo, la motivación del alumnado pasa por crear, en primera estancia, un contexto adecuado que fomente el aprendizaje. Por ello, es de vital importancia crear, ya desde la primera sesión, un clima adecuado y confortable para que los alumnos se sientan a gusto.

Existen diferentes programas destinados a los alumnos de nuevo ingreso para facilitar su adaptación al contexto universitario. Los planes de acción tutorial tratan de ofrecer información acerca de las actividades y servicios del centro universitario; reforzar los conceptos básicos necesarios para mejorar el rendimiento académico del alumno y resolver temas sobre cómo preparar los exámenes, estudiar las diferentes asignaturas, normas del centro universitario, entre otros. Un ejemplo lo encontramos en la Universitat de Politècnica de València que apuesta por programas de acción tutorial para alumnos de nuevo ingreso. Dichos planes, denominados Programas INTEGRA, tratan de facilitar el proceso de transición e incorporación de los alumnos de nuevo ingreso a la universidad (ICE-UPV, 2018).

No obstante, no solo basta con guiar al alumno en sus inicios universitarios. Desarrollar desde las aulas, una relación más cercana entre los propios alumnos, tratando de crear una atmósfera adecuada es de vital importancia. Es por ello, que el presente estudio tiene como objetivo principal realizar una propuesta de actividades que traten de romper el hielo y fomenten la interacción entre alumnos, para de esta forma, crear un ambiente adecuado y que, ante el gran cambio que supone su incorporación al contexto universitario, se sientan lo más cómodos posible.

2. Metodología de Estudio

La metodología utilizada en la presente investigación se basa en la revisión sistemática de la bibliografía, método que es universalmente utilizado para resumir, sintetizar y caracterizar las evidencias existentes sobre un tema específico. Respecto al nivel de profundidad en los estudios sistemáticos, se pueden distinguir dos tipologías: (i) las revisiones sistemáticas

de la literatura que se utilizan para recopilar toda la evidencia primaria de un aspecto particular para su meta-análisis; y (ii) los estudios sistemáticos de mapeado que se utilizan para caracterizar en detalle el estado de la investigación existente. El enfoque de este estudio es mapear el trabajo existente sobre actividades para romper el hielo en la/s primera/s clase/s del 1º curso de cualquier titulación y nivel (bien sea Grado y/o Máster) con el objetivo de crear un clima adecuado para que los alumnos se sientan cómodos en su primer día de clase.

Para llevar a cabo el estudio sistemático de mapeado, se utiliza la base de datos *Scopus* mediante la cual, a través de la definición de las palabras clave: “ice-breaker activities” (actividades para romper el hielo) se encuentran 61 documentos. A partir de los 61 documentos encontrados en la primera búsqueda, se limitan las contribuciones según el área, eliminando áreas como por ejemplo *Earth and Planetary Sciences* (Ciencias Planetarias y de la Tierra), ya que la palabra *ice-breaker* también está relacionada con aspectos marítimos (icebergs, ...). Con el filtro de las limitaciones por áreas, se obtiene un total de 8 artículos que abarcan desde el año 2001, con tan solo una publicación, mientras que el resto de documentos se presentan desde el año 2010 a 2018, tal y como muestra la Figura 1.

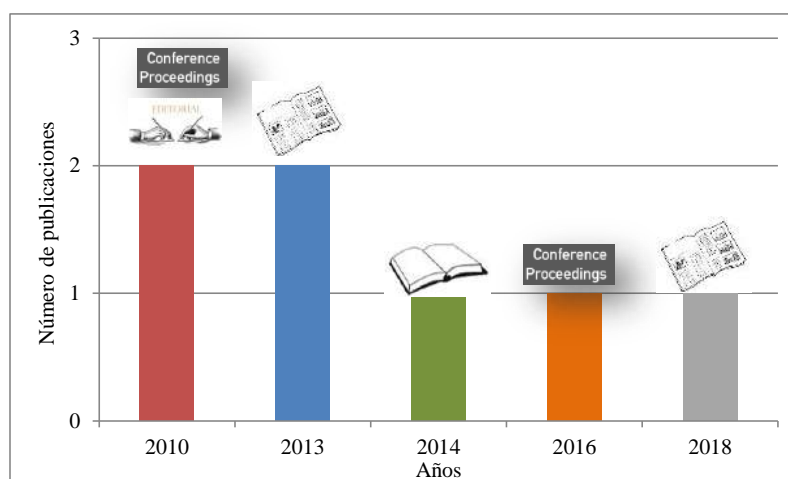


Figura 1. Número de documentos por año relacionados con las actividades para romper el hielo en la educación, clasificadas según: actas de congresos, editorial, libro y artículos de revista.

La bibliografía analizada respecto a actividades para romper el hielo también se focaliza en entornos de ventas (Magee et al., 2016), donde se analiza cómo la obtención de información y datos relevantes sirve para el fomento de actividades para romper hielo y que los vendedores se abran camino a través de los problemas a los que se enfrentan en el proceso de venta.

La bibliografía científica sobre la descripción de actividades y dinámicas realizadas para romper el hielo en contextos educativos es escasa. Sin embargo, durante la revisión se encuentran numerosas fuentes de información, que no son estrictamente científicas, entendi-

das éstas, como publicaciones científicas disponibles a través de bases de datos especializadas (p.ej., Scopus, Web of Science) sino que son proyectos educativos; blogs personales o incluso institucionales; iniciativas, tanto privadas como públicas, entre otros, que tratan de compartir buenas prácticas relacionadas con diferentes ámbitos de la educación. Entre estas fuentes de información, destacar el portal Escuela20 (Escuela20, 2012) cuyo objetivo es integrar las tecnologías de la información y de la comunicación en los centros educativos y el proyecto con los Pies en el Aula (ConLosPiesenelAula, 2018) cuyo objetivo es ayudar al profesorado para fomentar el aprendizaje y reciclaje continuo mediante el intercambio de experiencias, recursos educativos y/o errores. Por tanto, el mapeado y posterior análisis de las fuentes de información se basa en diferentes recursos como publicaciones científicas, pero también portales educativos, proyectos de innovación docente, y blogs educativos, entre otros.

3. Revisión de la Literatura

La revisión de la literatura se focaliza en las investigaciones llevadas a cabo hasta el momento y relacionadas con las actividades para romper hielo. En primer lugar, es importante definir en qué consisten dichas actividades. Para Albalá (González, 2019), son técnicas muy utilizadas que consisten, básicamente, en fomentar un buen ambiente en el grupo que comparte o va a compartir un espacio en común.

Una de las investigaciones más impactantes relacionadas con actividades para romper el hielo es la detallada por Xing y Ma (2010) en la cual se aplica una técnica, a través de un juego denominado Zouba! (Let's Go), cuyo objetivo es romper el hielo entre estudiantes de dos países: China y Japón, que a priori, presentaban sentimientos de odio, debido a su historia reciente de guerras sino-japonesas. La principal meta de esta actividad era la reconciliación en un contexto lleno de resentimiento y rencor. La actividad fue un éxito y los autores destacan que fue una experiencia de aprendizaje realmente poderosa y profunda tanto para los estudiantes chinos como para los japoneses. Asimismo destacan el tremendo potencial del aprendizaje-servicio en su máxima expresión. De hecho, conectar el estudio académico con el servicio comunitario a través de la reflexión estructurada, el aprendizaje-servicio es, en la actualidad, ampliamente reconocido en el mundo como un movimiento que está transformando la educación y dicho movimiento precisa de actividades que rompan el hielo entre estudiantes.

Nasir et al., (2013) analizan los efectos de la participación en una actividad para romper el hielo en la posterior colaboración entre alumnos para trabajar en equipo tras la actividad rompe-hielo. Sus conclusiones muestran que aquellos equipos que realizaron una actividad previa para romper el hielo, experimentaron una mayor interacción en su trabajo en grupo. Sin embargo, no hubo cambios significativos respecto al nivel de participación o satisfacción de los alumnos en el trabajo en equipo. Hanz y Lange (2013) detallan un método innovador, centrado en el estudiante, para involucrarles en el aprendizaje de una sola vez (*one-shot learning*) en talleres de alfabetización. Mediante el uso de preguntas generadas por los

estudiantes para averiguar qué es lo que los estudiantes quieren saber sobre por ejemplo, la biblioteca, se puede examinar cómo se usan las preguntas de los estudiantes como actividad para romper el hielo, siendo al mismo tiempo, una fuente de información para orientar el contenido del taller. To et al., (2016) explican en su artículo el “*Treehouse Dreams*” que es un juego de cartas que sirve como actividad para romper el hielo en grupos de niños, y que desde el punto de vista de la investigación, sirve también para realizar entrevistas a niños y recabar información de una forma más lúdica y menos estresante para ellos. El juego, que pide a los jugadores que imaginen colectivamente una fantasía, en este caso que imaginen una casa en un árbol, incorpora técnicas de diseño de juegos de forma que se facilita que los niños se abran y compartan sus visiones. Los beneficios que los autores destacan de esta técnica es que, en primer lugar, el juego sirve como un nuevo método de recopilación de datos que aborda algunos de los desafíos de entrevistar a los niños, destacando que es un técnica grupal y expresiva. En segundo lugar, ayuda a los niños a relajarse, incluso en entornos desafiantes. Bryant (2018) utiliza del juego de mesa Monopoly City™ en una unidad de economía de la propiedad del primer año de carrera. La autora destaca los factores clave de éxito de esta experiencia innovadora, entre los que valora, que es una actividad para romper el hielo y que su factor de novedad mantiene a los estudiantes más motivados y con mayor interés.

Tras el análisis de las investigaciones más relevantes de las actividades para romper el hielo, se puede observar que, en la mayoría de los casos, dichas actividades no solo tienen dicha función, sino que también sirven para recopilar información de interés que puede servir de ayuda al profesorado sobre las preferencias de los estudiantes respecto a la asignatura, y de esta forma, tratar de personalizar los contenidos. Del mismo modo destacar la importancia del uso de técnicas para romper hielo en el fomento del servicio-aprendizaje. Por último, señalar que pocas son las contribuciones en este campo y por ello, el presente estudio trata de proporcionar una primera propuesta de técnicas que sirvan de soporte a los profesores universitarios para generar un buen clima desde el primer día de clase.

4. Propuesta de Actividades para Romper el Hielo

Junto con las investigaciones y propuestas analizadas en la sección 3 tras la revisión de la literatura, a continuación se muestra una primera propuesta de técnicas generales que pueden ser personalizadas según los diferentes contextos en las que aplicarse. Puede parecer que algunas de ellas van destinadas a niveles inferiores al universitario debido a su sencillez y simplicidad. Sin embargo es importante destacar que no por ser actividades más complejas se va a alcanzar el objetivo de romper el hielo de manera más eficiente. Sino que justamente ocurre el efecto contrario, cuando más fáciles son las actividades propuestas, más factible es llevar la dinámica, sobre todo en grupos numerosos. Entre los beneficios más significativos destacar los siguientes (ConLosPiesenelAula, 2018; y González, 2019): (i) Reducen la tensión y la vergüenza inicial, haciendo que los alumnos se sientan más cómodos; (ii) Aumentan la confianza, tanto con el profesorado como con el resto de compañeros, creando un ambiente más distendido; (iii) Fomentan un sentimiento de bienestar y crean

una atmósfera más abierta al aprendizaje; (iv) Favorecen que los alumnos se conozcan y se integren, generando una relación más cercana, por lo que después las interacciones entre ellos también serán más ágiles; (v) Permiten la recopilación de información relevante de los alumnos, de forma que los contenidos o metodologías de aprendizaje se puedan adaptar a sus necesidades e inquietudes; y (vi) Crean la sensación de que, tanto alumnos como profesores, ocupan la misma posición como seres humanos. Cada uno tendrá sus roles y responsabilidades pero la importancia como seres humanos será la misma. A continuación se muestran algunas de las técnicas que pueden ser utilizadas en el primer día de clase para romper el hielo, fomentar un buen clima y que los alumnos se conozcan. Hay algunas actividades que son muy similares, pero el desarrollo de la actividad difiere, y por ello, se estima interesante detallarlas todas aunque presenten sinergias. La gran mayoría de las actividades son muy sencillas, no precisan de muchos recursos materiales, ni tan siquiera de herramientas informáticas avanzadas (en algunas ocasiones los cuestionarios en papel podrán sustituirse por cuestionarios *online* a través de, por ejemplo, los formularios de Google). Las actividades se muestran ordenadas alfabéticamente según el título de la actividad, junto con las pautas de desarrollo (Escuela20, 2012; Worksheetlibrary, 2012; ConLosPiesenelAula, 2018; y González, 2019):

- **Alineación de cumpleaños.** El profesor dirá un mes de año, de modo que los alumnos que hayan nacido en dicho mes, se levantarán y se situarán en una parte del aula dónde pueden ordenarse según los días de nacimiento. Durante esta alineación, los alumnos se conocen e intercambian información. El profesor repetirá el proceso con otro mes de forma aleatoria.
- **Autorretrato.** Los alumnos tratarán de dibujarse a sí mismos de forma confidencial. Luego el profesor recogerá los dibujos y la actividad consiste en que todos los alumnos traten de reconocer a quién pertenece cada dibujo.
- **Aviones de Papel.** Cada alumno debe escribir en un papel su nombre y dos preguntas. Con la ayuda del profesor o de otros alumnos deben hacer un avión de papel para posteriormente lanzarlos al aire. Cada alumno cogerá un avión y deberá buscar al propietario del avión y contestarle las preguntas que él/ella había formulado. Existe una modalidad diferente en la que los alumnos escriben tres cosas acerca de sí mismos y los papeles son metidos en una urna. Cada alumno deberá coger un papel y tratar de averiguar de quién se trata.
- **Conectando historias.** Esta actividad consiste en que cada alumno escribirá en un papel (por separado, por ejemplo un *post-it*) una historia que pasará al resto de sus compañeros, para que de uno en uno, continúen la historia en otros *post-it*. Después de que todos hagan el ejercicio, los alumnos se reunirán para ordenar sus contribuciones y que uno de ellos lea la historia completa.
- **Entrevista/Cuestionario.** La actividad consiste en que el profesor elabore una batería de preguntas para que los alumnos contesten. Las cuestiones pueden abordar un tema específico, o incluso el profesor puede pedir a los alumnos que elaboren su propia bate-

ría de preguntas. De modo que la actividad sea lúdica, es importante que las cuestiones sean poco convencionales, como por ejemplo: “si tuviera poderes, ¿qué le gustaría hacer?”; “Si fuese un famoso, ¿qué famoso le gustaría ser”.

- **Isla Desierta.** El profesor pedirá que dibujen una isla desierta junto con 5 cosas que se llevarían a la misma y las 3 personas que se llevarían con ellos. Después cada alumno deberá mostrar al resto el dibujo y explicarles lo que más valora en la vida, de forma que los alumnos podrán identificar sinergias con sus compañeros, ya que es muy fácil que aparezcan aficiones, pasiones y lo que realmente valoran de otras personas similares.
- **Pictionary.** Los alumnos deberán dibujar diferentes aspectos como lo que les gusta hacer en su tiempo libre, sus comidas favoritas, etc. Cada uno mostrará sus dibujos a la clase y los compañeros intentarán adivinar qué ha dibujado. Por ejemplo, si un alumno muestra una cruz blanca sobre fondo rojo, ¿le gustará viajar a Suiza?
- **¿Quién soy?** Esta técnica requiere que los alumnos estén sentados en círculo o en forma de “U”. Después de que los alumnos se presenten y digan su nombre, escribirán el nombre de uno de sus compañeros un papel y harán entrega del papel al compañero que tienen a la derecha. Cada alumno mostrará el papel con el nombre (sin que quién lo muestra vea lo que hay escrito) y hará preguntas al resto de sus compañeros para intentar averiguar quién es, preguntas que serán respondidas con “sí” o con “no”.
- **Show and Tell.** Cada alumno deberá traer a clase algo que quiera compartir y deberá hacer una pequeña presentación (5-10 minutos) sobre ello. De este modo, luego el profesor le podrá proporcionar retroalimentación respecto su exposición y, al mismo tiempo, se conocerán entre sí. Aunque cabe destacar que esta actividad en ocasiones produce miedo y nerviosismo entre los alumnos al tener que hablar en público, con lo cual el profesor tendrá que valorarlo cuidadosamente.
- **Stop.** Cada alumno deberá escribir una pregunta que les gustaría hacer a sus compañeros. Un vez que todos ya hayan escrito la pregunta, se levantarán y caminarán por el aula hasta que el profesor diga “stop” de modo que formulen la pregunta al compañero que tienen delante. Y así varias veces, para que los alumnos vayan conociéndose unos a otros.
- **Tres diferencias.** El profesor alineará a los alumnos uno frente a otro en dos líneas paralelas. Durante un periodo de tiempo corto (30-60 segundos), el profesor les explicará que debe observarse muy bien y mirar detalles. Tras este tiempo, los alumnos se darán la espalda y cambiarán algún detalle (un coiletero, ponerse o quitarse las gafas, ponerse o quitarse una bufanda.). El profesor también puede proporcionar a los alumnos complementos para que cambien su aspecto. El objetivo es que adivinen qué cambios tiene ahora su/s compañero/s.

5. Conclusiones

El presente estudio presenta una primera aproximación de actividades para romper el hielo para fomentar, desde el primer día de clase, un buen ambiente en el aula y favorecer la

integración del alumnado. Dicha propuesta presenta actividades muy sencillas que no requieren recursos tecnológicos avanzados. Las líneas futuras de estudio irán dirigidas, por una parte, a la ampliación de la propuesta mediante la inclusión de nuevas herramientas, técnicas y dinámicas, para en segundo lugar, implementar alguna de ellas en las aulas del primer curso, y mediante la definición de indicadores, poder comparar satisfacción, participación, interacción e integración del alumnado.

Referencias

- Álvarez-Rojó, V., Asensio-Muñoz, I., Clares, J., del-Frago, R., García-Lupi3n, B., García-Nieto, N., ... & Ibarra, M. (2009). Perfiles docentes para el espacio europeo de educaci3n superior (EEES) en el 3mbito universitario espa3ol. *Relieve. Revista electr3nica de investigaci3n y evaluaci3n educativa*, 15(1).
- Bryant, L. (2018). How gameplay can enhance learning and engagement for first year property students: a case study using Monopoly CityTM. *Pacific Rim Property Research Journal*, 24(1), 1-15.
- ConLosPiesenelAula (2018). Din3micas para Romper el Hielo en Clase. Disponible en: <https://www.conlospiesenelaula.es/dinamicas-romper-hielo-clase/>
- Escuela20. (2012). 10 juegos y recursos para romper el hielo. Disponible en: www.escuela20.com
- Gonz3lez, C. (2019). Tres din3micas que podr3 usar para romper el hielo EMagister. Disponible en: <https://www.emagister.com/blog/conozca-3-dinamicas-podra-usar-romper-hielo/>
- Hanz, K., & Lange, J. (2013). Using student questions to direct information literacy workshops. *Reference Services Review*, 41(3), 532-546.
- ICE-UPV (2018). Int3grate en la Vida Universitaria. Instituto de Ciencias de la Educaci3n, Universitat Polit3cnica de Val3ncia. Campus de Alcoy. Disponible en: http://www.upv.es/contenidos/SMAT/menu_urlc.html?//www.epsa.upv.es/docus/PATU_es.pdf
- Kitchenham, B., Pretorius, R., Budgen, D., Brereton, O. P., Turner, M., Niazi, M., & Linkman, S. (2010). Systematic literature reviews in software engineering—a tertiary study. *Information and software technology*, 52(8), 792-805.
- Magee, B., Sammon, D., Nagle, T., & O'Raghallaigh, P. (2016). Introducing data driven practices into sales environments: examining the impact of data visualisation on user engagement and sales results. *Journal of Decision Systems*, 25(sup1), 313-328.
- Nasir, M., Lyons, K., Leung, R., & Moradian, A. (2013, June). Cooperative games and their effect on group collaboration. In *International Conference on Design Science Research in Information Systems* (pp. 502-510). Springer, Berlin, Heidelberg.
- To, A., Fan, A., Kildunne, C., Zhang, E., Kaufman, G., & Hammer, J. (2016, October). Treehouse Dreams: A Game-Based Method for Eliciting Interview Data from Children. In *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts* (pp. 307-314). ACM.
- Worksheetlibrary (2012). 10 Great Classroom Icebreakers. Disponible en: www.worksheetlibrary.com
- Xing, J., & Ma, C. H. K. (Eds.). (2010). *Service-learning in Asia: Curricular models and practices* (Vol. 1). Hong Kong University Press.