

¡QUÉ PLANTA TENGO!

ON-
LINE

Tipología

Socioafectiva.

Edad

Desde los 10 a 99 años.

Breve descripción

Educar al alumnado desde el ámbito socioafectivo le ayuda a desarrollar pensamiento crítico, generando sus propios puntos de vista, dialogando con sus iguales y atreviéndose a no estar necesariamente de acuerdo con la opinión de las demás personas, incluso de la maestra/o. Brindar apoyo socioafectivo ofrece al alumnado la oportunidad de discrepar, opinar, elegir y proponer siendo sujetos activos de su proceso de aprendizaje, y hacerlo en un entorno de seguridad en el que se sienta bien y acogido/a.

La expresión de las emociones no siempre es fácil. Por otro lado tampoco solemos tener herramientas para identificarlas. Proponemos una técnica fácil que usa las plantas como metáfora para que el alumnado nos exprese su estado emocional y generar un clima previo de creación de grupo y de confianza.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá explicar la dinámica y animar a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar.

Objetivos

- ◆ Tomar el pulso emocional del grupo.
- ◆ Generar un clima previo de creación de grupo y de confianza.
- ◆ Crear una dinámica de proximidad comunicativa y presencia de la persona docente.
- ◆ Enfocarse en el momento presente.

Desarrollo paso a paso

La propuesta es sencilla. Le preguntaremos al grupo para que respondan de manera individual con qué planta se identifican en ese momento y porqué. También como se encuentra su tierra, sus raíces.

Por ejemplo:

Me siento un cactus porque ando algo molesta y picajosa, mi tierra está seca.

Me siento un olivo fuerte y tranquilo aunque con la tierra un poco seca.

Lo interesante es repetirla al final de la sesión, la etapa o el proceso, para ver si ha habido alguna evolución.

Temporalización

No debería tomar más de 10 minutos. También dependerá de la necesidad que tengas de tomar el pulso emocional al grupo.

Materiales y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Si el grupo es muy numeroso puedes establecer tú varias categorías. Por ejemplo:

CACTUS: Picajoso.

AMAPOLA: Frágil.

GIRASOL: Bien aunque variable.

OLIVO: Fuerte y resistente.

O aquellas categorías que se te ocurran. Expónselas al grupo y que cada persona elija con cuál de ellas se identifica.

Para evaluar

Observa la participación de todas las personas del grupo. Detectar alumnado con resistencias o dificultades para la expresión emocional y posibles liderazgos abusivos para su correcto manejo a lo largo del proceso.

VOTACIONES PONDERADAS

ON-LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Abordaje de la temática / Selección de la temática

Edad

De 10 en adelante.

Breve descripción

La fase de selección de la temática es fundamental para motivar al alumnado a la participación. Es importante que la temática se aproxime lo más posible a sus centros de interés aunque es preciso tener en cuenta algunas acotaciones:

- Tiene que ser algo de su entorno cercano
- Algo que realmente les preocupe
- Y algo que se pudiera resolver

Es un momento clave para generar un clima de confianza en el trabajo participativo, por lo que hay que prestar mucha atención a las propuestas de las personas más tímidas o apocadas y controlar los liderazgos para que se sienta con claridad la diferencia con otros procesos en los que se valora la competencia y los logros individuales con el apoyo de lxs cuidadorxs de la participación.

Objetivos

- Seleccionar la temática.
- Adquirir habilidades de comunicación para la expresión de las propias ideas/sentimientos, la escucha y la aceptación de ideas/sentimientos diferentes a los propios.
- Trabajar en grupo respetando y apreciando las diferencias personales.

- Adquirir habilidades individuales y grupales para realizar búsquedas de información básica sobre un tema.

Roles imprescindibles

- **Persona dinamizadora de la participación:** Persona educadora responsable. Deberá explicar la dinámica y animar a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Cuando se creen subgrupos, también deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos. Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de las participantes.

En los subgrupos:

- **Persona coordinadora:** Será la encargada de saber perfectamente que hay que hacer en la actividad.
- **Persona-s portavoz:** Serán las que tomen nota para posteriormente hacer la puesta en común al resto. (1 o 2 cada vez)
- **Cuidadorxs de la participación:** Cuando el o la profe no está presente. Una o dos personas estarán pendientes de que todo el grupo participa, de que hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, de preguntar a quien no aporta, de dar turnos de palabra si nos pisamos o de reconducir el tema si se va de madre. (Máximo 2)

Desarrollo paso a paso

En la primera sesión:

En primer lugar organizaremos una reunión on-line con **Zoom** o **Jitsi**.

Partiremos de un trabajo individual, cada alumnx deberá pensar problemáticas sobre la que considera importante desarrollar la campaña de sensibilización.

A continuación deberán anotarlas por el chat, todas las que se les haya ocurrido interesantes.

Posteriormente procederemos a una puesta en común **herramienta para hacer visible la puesta en común**. Posiblemente el mismo tema se propondrá varias veces, ponle una marca cada vez que un tema sea propuesto.

Deberemos agrupar las temáticas por temas afines, de manera que se reduzca el número de propuestas ya que generalmente unas pueden incluir a otras. Por ejemplo: Feminismos, maltrato, sexismo, discriminaciones por género, se pueden incluir dentro de la misma temática. Lo óptimo es que queden agrupadas en 4 ó 5 temáticas.

A continuación haremos **subgrupos de trabajo** de manera que cada alumnx se incorpore al tema que más le interesa. Si queda algún tema sin personas se elimina de las posibilidades (si nadie se apunta ese tema Conviene preguntar a las personas que propusieron el tema antes de descartarlo, para asegurarnos de que no quede frustración y explicar que se excluye porque no hay suficientes personas interesadas para llevarlo adelante.). Cada subgrupo deberá seguir las siguientes pautas:

Deberán distribuir los Roles imprescindibles y cada persona desarrollar su función.

Deberán elaborar un argumentario para explicar al resto qué interés tiene esa temática.

Pueden hacer una búsqueda (en internet, bibliografía, etc) y completar la información aportada.

Terminarán haciendo una síntesis consensuada para exponerlos al resto, pueden elaborar y usar una presentación ppt.

Para la segunda sesión:

Cada grupo expone su propuesta, se puede abrir una ronda de preguntas una vez finalizada todas las presentaciones. Cada presentación tendrá una sola palabra que será la que use el grupo para valorar.

Una vez expuesta todas las temáticas Se procederá a las votaciones para ello podrás usar los programas: Mentimeter o Adoodle. Conviene que le recuerdes al grupo:

- No es necesario que votes solo por tu propuesta. Piensa en las propuestas que más te han gustado.
- Puedes distribuir cada voto en una propuesta, o incluso los tres en la misma.
- Piensa por ti mismx, selecciona la propuesta que te interese (no la que ha votado tu amigx)

Una vez colocados todos los votos se selecciona la propuesta tiene un número mayor. En caso de empate se repite la votación entre las más votadas. Para finalizar conviene abrir un debate partiendo de las preguntas: ¿Por qué habéis seleccionado esta propuesta? ¿Qué sabéis del tema? Y lo más importante ¿Estamos todas las personas conformes con esta propuesta?

(Ver “Mapa Estelar” 5. Para trabajar en grupo, algunas recomendaciones. 11. Recomendaciones para la gestión de debates).

Temporalización

2 sesiones

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Programas para votaciones o encuestas:
Opción comercial: **Mentimeter (tutorial)**
Opción software libre: **Adoodle (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

A partir de este momento ya comienzan a trabajar en equipo y a tomar decisiones. Es muy importante hacerlo notar en cada momento. Suele suceder que el apoyo a las propuestas depende más de la “amistad” que profesan a quien la propone que del propio interés; De ahí la necesidad de recordarle en todo momento que deben opinar con sinceridad sobre cuál es la temática que más le interesa ya que será la que trabajen durante todo el proceso.

Para evaluar

Conviene prestar atención a la participación y aportaciones en los pequeños grupos, si las decisiones son consensuadas o hay omisiones o liderazgos, etc. El momento de debate final también es interesante para observar las actitudes de respeto a otras opiniones, escucha, respeto al turno de palabras, etc.

EXPOSICIÓN DIALOGADA

ON-
LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Abordaje de la temática

Edad

De 10 en adelante

Breve descripción

En numerosas ocasiones hemos de acudir a exponer diferentes temas. Pero es importante permitir que el grupo interaccione generando preguntas y respuestas relacionadas con el tema a exponer, ya sea sobre un contenido a trabajar, sobre una acción a ejecutar, etc.

Objetivos

- Introducir seleccionar el tema a trabajar en grupo.
- Generar interacción con el grupo, provocar reflexión.

Roles imprescindibles

- **Persona dinamizadora de la participación:** Persona educadora responsable. Deberá explicar la dinámica y animar a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. En este caso deberá generar la reunión on-line y tener prevista algunas preguntas que puedan ser detonantes de la participación del grupo.

Desarrollo paso a paso

En nuestras exposiciones dialogadas conviene que previamente hayamos definido aquellas cuestiones sobre las que queremos provocar reflexión e interacción con el grupo. Te recomendamos que prepares algunas preguntas que te sirvan para provocar las reflexiones que vas buscando, o algunas imágenes que puedan provocar que el grupo participe. Mientras más sugerentes y creativas sean las preguntas o las imágenes, más aumenta la posibilidad de interacción con el grupo. Por ejemplo: No es lo mismo contarle a un grupo que todo lo que nos rodea es naturaleza transformada por los sistemas de producción-consumo, que partir preguntando: ¿Qué porcentaje de Naturaleza nos rodea?, esta pregunta, sin necesidad de que den la respuesta correcta de primeras, te puede llevar a desarrollar el tema partiendo de sus concepciones previas, y haciendo pensar al respecto.

Puedes compartir imágenes, videos, etc. en los tutoriales te explicamos cómo. Si utilizas videos asegúrate que sean dinámicos y que la duración es la apropiada en función de la edad de las personas participantes.

Temporalización

No hay un tiempo fijo definido para esta actividad que puede ir desde 10 minutos a una hora en función de las necesidades, características del grupo, etc.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

Puedes usar videos de corta duración sobre el tema, imágenes, grabaciones sonoras, streaming en directo, etc.

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Las preguntas y/o imágenes que elijas y que hagas al grupo deben estar obviamente relacionadas con el tema a exponer, y deben estar adaptadas a las características del grupo. También debes tener en cuenta que puedan participar el mayor número de personas posible, que no haya nadie que monopolice la actividad, que respeten los turnos de palabras, la diversidad de opiniones, etc.

Para evaluar

Para evaluar esta actividad te recomendamos que te fijas en las interacciones con el grupo, si están respondiendo, el grado de motivación, etc.

CALAMÓN- CAMALEÓN

ON-
LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Abordaje de la temática

Edad

Desde los 10 a 13 años.

Breve descripción

El calamón es un ave parecida a una gallina que vive en humedales y tiene un color azul intenso, con las patas y pico rojo, lo que permite que se le distinga con relativa facilidad. El camaleón sin embargo cambia de color y engaña a la vista con facilidad. Usaremos estos símiles para ir develando informaciones ciertas o no tan ciertas sobre el tema que vamos a abordar. Esta es una actividad de clima más lúdico.

Objetivos

- Introducir el tema a presentar
- Detectar las concepciones previas que puede tener el grupo sobre el tema
- Promover la motivación, el autoconocimiento y conocimiento mutuo entre los niños y las niñas.
- Crear un clima distendido que facilite la participación.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación: Persona educadora responsable. Deberá explicar la dinámica y animar a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar.

Cuando se creen subgrupos, también deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos.

Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de los participantes.

En los subgrupos:

- **Persona coordinadora:** Será la encargada de saber perfectamente que hay que hacer en la actividad.
- **Persona-s portavoz:** Serán las que tomen nota para posteriormente hacer la puesta en común al resto. (1 o 2 cada vez)
- **Cuidadorxs de la participación:** Cuando el o la profe no está presente. Una o dos personas estarán pendientes de que todo el grupo participa, de que hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, de preguntar a quien no aporta, de dar turnos de palabra si nos pisamos o de reconducir el tema si se va de madre. (Máximo 2)

Desarrollo paso a paso

Se necesita haber generado una reunión online (ver aplicaciones posibles) con dos salas. Las niñas y niños deberán poder acceder a estas salas libremente. Una sala será la de los calamones de color verdadero (informaciones con las estamos más de acuerdo) y la otra sala será la de los camaleones que cambian de color según la ocasión y engañan a la vista (Informaciones con las que no estamos de acuerdo).

Deberéis ir aportando diferente información y el grupo se deberá colocar en la sala que considere. Una vez en esta sala deberá debatir cada subgrupo y exponer al otro grupo porqué ha optado por esa opción. Tras tener la respuesta volverán a la sala común y cada persona portavoz hará sus aportaciones. Pueden incluso cambiar de posición si sienten que el argumento del otro subgrupo les ha convencido.

La información evidentemente deberá estar relacionada con el tema sobre el que se va a trabajar.

Por ejemplo si el tema sobre el que hemos decidido desarrollar nuestra campaña de sensibilización es la movilidad:

“Los coches son los medios de transporte más rápidos en las ciudades”

Una vez que el grupo se haya situado deberán explicar por qué están en un sitio u otro, y se podrá abrir un pequeño debate. Conviene que completemos con información relevante que puede no haber aportado el grupo.

La actividad finaliza cuando habéis expuesto todas las frases que tenías preparadas, o bien cuando el grupo vaya perdiendo interés.

Temporalización

Una sesión 55 minutos.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- ◆ Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- ◆ Ordenadores individuales.
- ◆ Conexión a internet.
- ◆ Competencias digitales básicas.
- ◆ Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Conviene que seleccionéis previamente las frases que vais a usar para la actividad, y que planteen aspectos claves a desarrollar o desmentir sobre el tema seleccionado.

Para evaluar

Para evaluar esta actividad conviene que atendamos a la participación del alumnado en los debates generados, las posiciones tomadas, su organización en las diferentes salas...

¿QUÉ SABEMOS DE?

ON-LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Abordaje de la temática

Edad

Desde los 10 a 13 años.

Breve descripción

Casi siempre tenemos concepciones previas sobre la mayoría de los temas. Conviene exponerlas y trabajarlas en grupo para reforzarlas o transformarlas en función del caso. El trabajo individual nos permite reflexionar sobre nuestras propias concepciones, y el trabajo en grupo elaborar colectivamente una visión enriquecida y consensuada del tema seleccionado.

Objetivos

- Adquirir habilidades de comunicación para la expresión de las propias ideas/sentimientos, la escucha y la aceptación de ideas/sentimientos diferentes a los propios.
- Trabajar en grupo respetando y apreciando las diferencias personales.
- Adquirir habilidades individuales y grupales para realizar búsquedas de información básica sobre un tema.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación: Persona educadora responsable. Deberá explicar la dinámica y animar a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Cuando se creen subgrupos, también deberá

crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos. Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de los participantes.

En los subgrupos:

- **Persona coordinadora:** Será la encargada de saber perfectamente que hay que hacer en la actividad.
- **Persona-s portavoz:** Serán las que tomen nota para posteriormente hacer la puesta en común al resto. (1 o 2 cada vez)
- **Cuidadorxs de la participación:** Cuando el o la profe no está presente. Una o dos personas estarán pendientes de que todo el grupo participa, de que hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, de preguntar a quien no aporta, de dar turnos de palabra si nos pisamos o de reconducir el tema si se va de madre. (Máximo 2)

Desarrollo paso a paso

En la primera sesión:

Tendremos una reunión online creada (ver materiales y/o aplicaciones) y `preparadas varias salas diferentes de trabajo. Tantas que nos permitan que en cada sala se agrupen 4 ó 5 alumnxs.

Para comenzar les propondremos un trabajo individual, en el que cada alumnx deberá anotar lo que sabe del tema en la página correspondiente de su cuaderno personal, o una página de papel. Lo que resulte más cómodo.

Posteriormente cada subgrupo trabajará en una de las salas creadas de trabajo y nos aseguraremos de que los roles queden perfectamente distribuidos en cada una de ellas.

Deberán seguir las siguientes pautas:

- En primer lugar, cada persona cuenta al resto qué sabe.
- A continuación harán una síntesis donde se recoja todo lo aportado.
- Cada grupo deberá realizar una búsqueda (en internet, bibliografía, etc) y completar la información aportada.
- Terminarán haciendo una síntesis consensuada para exponerlos al resto, para lo que deberán elegir una portavocía.

Para la segunda sesión:

Cada grupo expone su síntesis, y finalizaremos con un pequeño debate sobre las aportaciones.

Conviene que vayas recogiendo las principales aportaciones para ello puedes usar las diferentes aplicaciones que te proponen los videotutoriales.

(Ver “Mapa Estelar” 5. Para trabajar en grupo, algunas recomendaciones. 11. Recomendaciones para la gestión de debates).

Temporalización

2 sesiones 55 minutos.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Papel y lápiz.
- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Es importante hacer hincapié en las sugerencias para el trabajo en grupo, que respeten el turno de palabras, etc, y si es posible permitir la autoregulación del propio grupo.

Para evaluar

Deberemos fijarnos en las síntesis aportadas, y en el proceso de trabajo en grupo, si han respetado los turnos, consensuado las aportaciones, etc.

YO OPINO - TÚ OPINAS

ON-
LINE

Tipología

Mi relación con la temática.

Edad

Desde los 3 a 99 años.

Breve descripción

El dibujo permite explorar otras maneras de transmitir ideas, impresiones, emociones. De ahí que en esta actividad propongamos el uso de los dibujos o pictogramas como herramienta de expresión y construcción del conocimiento.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá llevar preparadas las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones. Cuidará de que nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos cuando sea necesario.

Durante la puesta en común, también deberá recoger las aportaciones de las participantes para exponerlas en el mural final, así como de dinamizar y facilitar el debate tras la exposición del mural.

Portavoz/Representante: Una o dos personas de cada grupo deberán tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común (cuando no se encargue de ello el profesorado)

Cuidadorxs de la participación: Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o

dos personas que estén pendientes de que todo el grupo participa, hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, preguntan a quien no aporta, dan turnos de palabra si nos pisamos, reconducen el tema si se va de madre...Ha de ser un alumno que comprenda bien y a fondo la actividad, para que ésta llegue a buen término.

Objetivos

- ◆ Resaltar nuestra relación con la temática.
- ◆ Suscitar la exploración, el intercambio de ideas y conocimientos, así como el diálogo grupal.
- ◆ Adquirir habilidades de comunicación para la expresión de las propias ideas/sentimientos, la escucha y la aceptación de ideas/sentimientos diferentes a los propios.
- ◆ Ampliar el horizonte de nuestra consideración ética y política, tanto espacial como temporalmente. Aprender a reconocer las consecuencias y repercusiones de nuestras acciones a largo plazo, así como ganar responsabilidad respecto a ellas.

Desarrollo paso a paso

Antes de empezar la actividad, puede allanarse el terreno mediante alguna de las siguientes propuestas:

1. Visionado de un breve video relativo a la temática elegida. Esto nos permitirá no entrar directamente y en frío con la actividad, sino ya emocionalmente conectados con la temática. A partir de la emoción, podremos ir tirando del hilo para pensar sobre el tema y

nuestra relación con el mismo. Tras el visionado, podemos dedicar unos minutos a identificar qué nos hace sentir el tema (qué se nos ha removido cuando lo hemos visto, si es que algo se ha removido) para luego ver qué pensamos sobre él y si nos gustaría hacer una investigación/intervención al respecto. No olvidar que el objetivo final es elaborar una propuesta de acción que, en este caso -siguiendo el itinerario online-, será una campaña de sensibilización. Para ayudar a identificar las emociones, puede usarse la rueda de emociones de “Tu cuaderno personal”

2. Hacerles pensar mediante las preguntas adecuadas: Lanzarles una serie de preguntas puede ayudarles a conectar con la temática. Por ejemplo, “¿cómo os encontráis con ese tema en vuestra vida cotidiana? ¿Qué experiencia tenéis de él? ¿De qué modo y con qué frecuencia os afecta? ¿Os preocupa? ¿Os ocupa? ¿Hacéis algo por ello?” Se podría hacer una línea del tiempo: cuándo y cómo apareció ese tema en nuestra vida y cómo ha ido evolucionando hasta el día de hoy. Podríamos incluso proyectar imaginativamente esa línea del tiempo hacia el futuro: ¿cómo creemos que nos va a afectar en el futuro la temática elegida? ¿Qué nos hace sentir el modo en que creemos que nos afectará? ¿Nos lleva a realizar ciertas acciones u omisiones?
3. Hacerles hacerse preguntas: Dado que es importante trabajar a partir de problemas que encontramos en nuestra vida cotidiana, pues eso nos hace conectarnos e implicarnos directa y personalmente, a las preguntas anteriores se le puede añadir la siguiente: ¿qué problemas encontráis con la temática elegida? Así ganaremos una conexión más profunda con la propuesta.

Tras este primer momento, el terreno estaría ya allanado y podríamos continuar con la actividad (*Recordar que no es necesario realizar las tres propuestas anteriores, puedes elegir entre alguna de ellas*)

Primera fase. Se trata de pensar la relación entre el tema, mi vida y yo. Hay muchas formas de dar respuesta a las preguntas planteadas más arriba. En esta actividad proponemos hacerlo mediante el dibujo.

La primera propuesta será que cada integrante del grupo se pinte a modo de monigote (dibujo simple) en el centro de una hoja en blanco. A continuación deberán ir añadiendo dibujos relacionados con el tema, alrededor del monigote principal e ir anotando con flechas qué opinan sobre los diferentes elementos cómo es su relación con estos elementos, como les afecta, como les hace sentir, etc. Deberán usar palabras para expresar estas relaciones.

Proponemos que en esta primera fase el dibujo se haga en una hoja de papel, que puedan dibujar, recortar cosas de una revista y hacer un collage, etc. O que usen la página correspondiente de “Tu cuaderno personal”

Para finalizar se la mostrarán al resto del grupo su “creación” y les compartirán las **palabras**.

Tú deberás ir recogiendo las palabras que vaya aportando cada persona.

Segunda fase. Se trata de pensar la relación entre el tema, el mundo y nosotras. Para ello trabajaremos colectivamente, por lo que el o la profesora deberá dividir al grupo en subgrupos de no más de cuatro integrantes que, una vez preparados, procederán cada uno de ellos a crear un dibujo colectivo. En esta ocasión, será el mundo el que esté en el centro y las integrantes a su alrededor. Repetirán la misma operación y, tras terminar el dibujo, cada grupo de trabajo elegirá a un o

una representante que explicará lo que han querido representar, estableciendo un diálogo con las personas de otros grupos.

Esta vez para generar el dibujo deberán usar las aplicaciones destinadas a tal fin (ver tutoriales)

Tercera fase. Disueltos los subgrupos y de vuelta al grupo principal, se pueden subrayar los aspectos comunes y más reiterados en todos los diseños. Estos serán los que tendrán más papeletas para convertirse en las ideas-fuerza que aparezcan luego en la campaña de sensibilización. También habría que poner el ojo en las diferencias y en las disonancias entre los dibujos, con vistas a que se genera un debate sobre ello. ¿Qué y por qué no nos afecta o interesa de la misma forma? ¿Qué no es apenas compartido y por qué?

El o la profesora se puede encargar de recopilar todos los diseños individuales y colectivos para hacer con ellos uno o dos murales -uno con los diseños individuales y otro con los grupales-. Una vez expuestos, puede haber una sesión de reflexión posterior sobre los murales.

Temporalización

2 sesiones de 55 minutos, una para el mural individual y otra para el colectivo.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.
- Papel y bolígrafo.

A tener en cuenta

Es tan importante lo que aparece como lo que no aparece. No se trata de que el alumnado dibuje y refleje con exactitud todos los contenidos que se han ido trabajando, puesto que el mural servirá como herramienta desde la cual valorar qué grado de adquisición de ideas-fuerza está teniendo el grupo.

En esta actividad es tan importante el diálogo previo y posterior a la puesta en común como el resultado final, por lo que es fundamental favorecer el respeto de turnos de palabra y que todas las personas tengan la oportunidad de expresar y aportar al diseño colectivo.

Es muy importante que la puesta en común implique que las personas del grupo, observen las semejanzas y diferencias entre los diferentes murales, realizando un debate sobre ello.

La propuesta puede simplificarse haciendo solo el paso 1.

Para evaluar

Prestar atención a las aportaciones y a los diferentes aspectos del proceso de creación colectiva. Es importante destacar las vinculaciones con sus vidas cotidianas.

ME AFECTA - NO ME AFECTA

ON-
LINE

Tipología

Mi relación con la temática.

Edad

Desde los 3 a 99 años.

Breve descripción

Una visión compleja de la realidad permite que analicemos los efectos que tienen en nuestra vida situaciones que a priori parece que no nos afecta. Pueden ser repercusiones emocionales, materiales o sociales, pero es interesante indagar y planear cómo nos afectan las diferentes temáticas.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá llevar preparadas las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones. Cuidará de que nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos cuando sea necesario.

Portavoz/Representante: Una o dos personas de cada grupo deberán tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común (cuando no se encargue de ello el profesorado)

Cuidadorxs de la participación: Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o dos personas que estén pendientes de que todo el grupo participa, hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, preguntan a quien no aporta, dan turnos de palabra si nos pisamos, reconducen el tema si se va de madre...

Ha de ser un alumno que comprenda bien y a fondo la actividad, para que ésta llegue a buen término.

Objetivos

- ◆ Suscitar el intercambio de ideas y conocimientos, el diálogo y la cohesión grupal.
- ◆ Desarrollar habilidades y capacidades para reconocerse individual y colectivamente en la temática seleccionada.
- ◆ Incorporar habilidades para el trabajo en grupo y la comunicación.
- ◆ Tornar significativas las cuestiones analizadas.

Desarrollo paso a paso

Fase 1. Trabajo individual. Puede hacerlo cada cual, en su casa, escribiendo sobre un folio la respuesta a las siguientes preguntas (así se trabaja también offline, con lápices y bolígrafos en la mano):

Fase 2. A continuación, el o la profesora divide al grupo en subgrupos de 4 personas, donde deberán poner en común qué les afecta y qué no respecto a la temática elegida. Finalmente, cada grupo deberá elaborar una lista donde expliquen las razones de por qué afecta o no, y si no hay consenso, también deben explicar por qué. Para trabajar en grupos ver aplicaciones recomendadas.

Fase 3. Por último cada subgrupo procederá a poner en común su listado explicado -para lo que cada grupo necesitará establecer un o una portavoz-. Para terminar la actividad, el o la profesora abrirá un espacio de diálogo donde se compartirán impresiones respecto a las aportaciones de las y los compañeros, analizando si se está de acuerdo o no con ellas y por qué.

Cuando descubrimos que nos afectan cosas que no sabíamos se generan sentimientos de incertidumbre, inseguridades o incluso miedos (ecoansiedad por las consecuencias del cambio climático, a las enfermedades por contaminación, etc) Conviene indagar en este espacio de diálogo para reducir la ansiedad en su caso, explicando la importancia de participar y actuar.

Temporalización

55 min.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- ◆ Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- ◆ Ordenadores individuales.
- ◆ Conexión a internet.
- ◆ Competencias digitales básicas.
- ◆ Manejo de las aplicaciones/herramientas.
- ◆ Papel y bolígrafo.

A tener en cuenta

Es importante que recojamos y unifiquemos todas las aportaciones. No hace falta que lleguemos a un consenso ya que la temática puede afectar de diferentes maneras por género, clase social, origen, etc. hacer notar estas cosas es muy interesante. Esta actividad genera una producción muy interesante ya que ofrece el punto de vista de la infancia sobre las diferentes temáticas.

Para evaluar

Es importante atender a las reacciones ante las diferentes situaciones, y al respeto demostrado por lo expuesto por las otras personas.

Actividad 10.

YO HE VIVIDO

ON-
LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Mi relación con la temática.

Edad

Desde los 11 en adelante.

Breve descripción

Existen muchas situaciones que pensamos que solo hemos vivido nosotras, pero son más comunes de lo que parece. Esta es una actividad muy dinámica que sirve para poner de relieve la relación de la temática seleccionada con nuestra vida.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación: Persona educadora responsable. Deberá llevar preparadas las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones. Cuidará de que nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos cuando sea necesario.

Portavoz/Representante: Una o dos personas de cada grupo deberán tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común (cuando no se encargue de ello el profesorado)

Cuidadorxs de la participación: Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o dos personas que estén pendientes de que todo el grupo participa, hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, preguntan a quien no aporta, dan turnos de palabra si nos pisamos, reconducen el tema si se va de madre...

Ha de ser un alumno que comprenda bien y a fondo la actividad, para que ésta llegue a buen término.

Objetivos

1. Suscitar el intercambio de ideas y conocimientos, el diálogo y la cohesión grupal.
2. Desarrollar habilidades y capacidades para reconocerse individual y colectivamente en la temática seleccionada.
3. Incorporar habilidades para el trabajo en grupo y la comunicación.

Desarrollo paso a paso

Se trata de compartir nuestra experiencia respecto a la temática elegida. Te recomendamos que comiences tú compartiendo una experiencia. Para generar cercanía emocional con el grupo y dar confianza... Exponiendo de viva voz tu vivencia, que debe comenzar con el enunciado “yo he vivido...”). Deberás explicarle al alumnado que por turnos podrán compartir experiencias diciendo: Yo he vivido... y a continuación describir alguna situación que hayan vivido y que esté relacionada con la temática seleccionada.

Por ejemplo, si la temática con la que se está trabajando es la violencia machista, una frase puede ser: Yo he vivido ir por la calle y que hombres me suelten piropos ofensivos, o hagan alusión a mi aspecto físico.

Si la temática es la energía eléctrica como un recurso finito, por ejemplo: Yo he vivido ir en coche cuando podía ir andando, o Yo he vivido dejarme las luces encendidas en estancias que no lo necesitan.

Para ver cómo de compartida es esa experiencia con el resto del grupo, quien también la haya vivido puede tapar su cámara web señalando la complicidad con su testimonio.

El o la profesora deberá ir anotando quiénes han vivido la situación, así como los distintos “yo he vivido” que vayan surgiendo. Para ello pueden usar las aplicaciones propuestas. Paralelamente, en caso de que el juego pierda fuelle, deberá dinamizar la participación, invitando a que compartan sus experiencias.

La actividad termina cuando ya tengamos un buen listado de situaciones, o al grupo ya le esté costando demasiado exponer situaciones.

Para finalizar conviene que hagamos una puesta en común, analizando las diferentes situaciones, el número de personas que lo han vivido, si hay o no diferencia de sexo o género, algunas causas, consecuencias, etc..

Temporalización

55 min.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Conviene que planteemos el primer Yo he vivido, para ejemplificar la actividad.

En función del tema se pueden sacar conclusiones muy interesantes tanto respecto a las experiencias positivas, como las no positivas, o respecto a diferentes comportamientos que tenemos, etc. Ten en cuenta que se suelen hacer aportaciones más interesantes a medida que avanza el juego.

Para evaluar

Es importante atender a las reacciones ante las diferentes situaciones, y al respeto demostrado por lo expuesto por las otras personas. El listado final también nos sirve para analizar el grado de implicación del grupo.

CONCURSILLO DE IDEAS

ON-LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Elaboración de ideas/propuestas.

Edad

Desde los 10 en adelante.

Breve descripción

Proponemos una adaptación online de la clásica lluvia de ideas, una de las técnicas más básicas para realizar aportaciones de forma colectiva y que facilita el pensamiento creativo y la implicación de todo el grupo.

La sencillez con la que se puede aplicar, la facilidad con que modifica la forma habitual de pensar en grupo (debate clásico) y la contundencia de sus resultados hacen que sea necesario examinarla con detenimiento. En función del tamaño del grupo, se valorará realizar la lluvia de ideas en un único grupo o crear diferentes salas para hacer subgrupos.

Uno de los aspectos fundamentales es que en una primera fase no se valoran las ideas aportadas individualmente, todo vale. La valoración inmediata, ya sea positiva o negativa, limita la producción de las ideas y emocionaliza el trabajo antes de tiempo.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá explicar la dinámica y animar a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Igualmente, deberá evitar que las propuestas se

valoren en esta fase. Si se crean subgrupos, también deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos. Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de las participantes.

Portavoz/Representante: Si se crean subgrupos, una persona de cada grupo deberá tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común.

Cuidadorxs de la participación: Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o dos personas estarán pendientes de que todo el grupo participa, de que hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, de preguntar a quien no aporta, de dar turnos de palabra si nos pisamos o de reconducir el tema si se va de madre

Objetivos

- Originar cauces para el desarrollo de la creatividad individual y colectiva.
- Desarrollar la autoestima colectiva vs competencia de ideas.
- Aumentar la implicación de todo el grupo.

Desarrollo paso a paso

En función del tamaño del grupo, comenzamos en un único grupo o crearemos diferentes salas para subgrupos de unas 4 personas. Antes de la división en grupos se ofrece la explicación básica de la actividad y se comenta la necesidad de un representante que posteriormente ponga en común las ideas recogidas.

A continuación, se dejan unos 5-7 minutos para trabajo grupal en el que deben ir anotando ideas relacionadas con la cuestión. Si estamos en la fase de aportación de ideas para una campaña de sensibilización podríamos partir preguntas del tipo:

- ¿Qué cosas se nos ocurre que podemos hacer para contarles a otras personas todo lo que hemos aprendido y pensado juntas sobre el tema seleccionado?
- ¿Cómo nos gustaría tomar nuestras decisiones, etc?
- Una vez hayan elaborado el listado se procede a la puesta en común del trabajo generado en todos los grupos. Para ello conviene proponer una serie de normas:
- No vamos a valorar en esta fase. Se puede pedir aclaración sobre la idea pero no valorar si les parece bien o mal, o si están o no de acuerdo. Es importante que esto lo controle la persona que modera.
- No es conveniente que cada grupo lea su listado entero. De manera aleatoria deberán ir aportando las diferentes ideas.
- Si varios grupos tienen la misma idea anotada es conveniente que se consensue un gesto para que se sepa, y se evite repetir ideas.
- Es válido que alguna idea generada por estímulo de otra se exponga aunque no esté anotada en el listado inicial.

Para recoger las aportaciones de la lluvia de ideas y poder descargar el material generado proponemos usar las aplicaciones que se proponen.

Para finalizar se abre un turno de palabras para matizar o valorar las propuestas que así lo precisen.

Temporalización

Una sesión de 55 minutos.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

La pregunta generadora debe estar muy claramente explicada, incluso se puede poner algún ejemplo dejando claro que ese ejemplo ya no vale como aportación.

La tormenta de ideas puede ser aditiva y multiplicativa.

Las ideas son del grupo, la adscripción del éxito es colectiva.

Pero ojo, se genera una producción fragmentada y desordenada. Es una producción no ponderada, ni jerarquizada, por lo tanto no da el “peso” de las ideas. De ahí que sea una técnica “llave” de muchas técnicas.

En lo online, a menudo, las personas que no participan pasa desapercibidas, por lo que en esta lluvia de ideas es importante que todas las personas realicen aportaciones para aumentar el nivel de implicación desde el principio. Si alguien no ha realizado ninguna intervención, se le puede preguntar. o pedir que realice sus aportaciones en el chat u otros métodos.

Para evaluar

Las diferentes ideas aportadas en relación con la temática seleccionada y el tipo de proceso, y la aceptación por parte del grupo del resultado final.

LLUVIA DE IDEAS

ON-LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Elaboración de ideas/propuestas.

Edad

Desde los 10 en adelante.

Breve descripción

La lluvia de ideas es una de las más importantes del repertorio de técnicas conocidas para el grupo de trabajo y es la técnica básica del pensamiento creativo. La sencillez con la que se puede aplicar, la facilidad con que modifica la forma habitual de pensar en grupo (debate clásico) y la contundencia de sus resultados hacen que sea necesario examinarla con detenimiento.

Uno de los aspectos fundamentales es que en una primera fase no se valoran las ideas aportadas individualmente. La valoración inmediata, ya sea positiva o negativa, limita la producción de las ideas y emocionaliza el trabajo antes de tiempo.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá explicar la dinámica y animar a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Igualmente, deberá evitar que las propuestas se valoren en esta fase. Si se crean subgrupos, también deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos. Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de las participantes.

Objetivos

Originar cauces para el desarrollo de la creatividad individual y colectiva.

Desarrollo de autoestima colectiva vs competencia de ideas.

Desarrollo paso a paso

Lo primero será generar una reunión online

Seguidamente podemos exponer que vamos a desarrollar una actividad que va a demostrar tres cosas:

- ◆ El grupo es más listo que tú.
- ◆ Vamos a participar al menos el 75% del grupo.
- ◆ Estaremos de acuerdo con al menos el 75% de las ideas que se aporten.

A continuación se dejan tres o cuatro minutos para un trabajo individual en el que deben ir anotando ideas relacionadas con la cuestión. Si estamos en la fase de aportación de ideas para una campaña de sensibilización podríamos partir preguntas del tipo:

- ◆ ¿Qué cosas se nos ocurre que podemos hacer para contarles a otras personas todo lo que hemos aprendido y pensado juntas sobre el tema seleccionado?
- ◆ ¿Cómo nos gustaría tomar nuestras decisiones, etc?

Una vez hayan elaborado el listado se procede a la puesta en común, pero para ello conviene proponer una serie de normas:

- No vamos a valorar en esta fase. Se puede pedir aclaración sobre la idea pero no valorar si les parece bien o mal, o si están o no de acuerdo. Es importante que esto lo controle la persona que modera.
- No es conveniente que cada persona lea su listado entero. De manera aleatoria deberán ir aportando las diferentes ideas.
- Si varias personas tienen la misma idea anotada es conveniente que se consensue un gesto para que se sepa, y se evite repetir ideas.
- Es válido que alguna idea generada por estímulo de otra se exponga aunque no esté anotada en el listado inicial.

Para finalizar se corrobora que se han cumplido (siempre sucede si está bien dinamizada) las tres premisas iniciales. Para finalizar se abre un turno de palabras para matizar o valorar las propuestas que así lo precisen.

Temporalización

Una sesión de 55 minutos.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

La pregunta generadora debe estar muy claramente explicada, incluso se puede poner algún ejemplo dejando claro que ese ejemplo ya no vale como aportación.

La tormenta de ideas puede ser aditiva y multiplicativa.

Las ideas son del grupo, la adscripción del éxito es colectiva.

Pero ojo, se genera una producción fragmentada y desordenada. Es una producción no ponderada, ni jerarquizada, por lo tanto no da el “peso” de las ideas. De ahí que sea una técnica “llave” de muchas técnicas.

Para evaluar

Las diferentes ideas aportadas en relación con la temática seleccionada y el tipo de proceso, y la aceptación por parte del grupo del resultado final.

PRIORIZANDO QUE ES GERUNDIO

ON-
LINE

Tipología

Elaboración de ideas/propuestas.

Edad

Desde los 10 en adelante.

Breve descripción

En los procesos participativos y grupales es necesario aprender a priorizar atendiendo a la autoestima colectiva por encima de los aspectos individualistas. Se trata de filtrar y priorizar por las actividades según su interés y viabilidad.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá llevar preparado las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario se quede alguien sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos. Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de los participantes.

Portavoz/Representante: Una o dos personas de cada grupo deberán tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común.

Cuidadorxs de la participación: Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o dos personas que estén pendientes de que todo el grupo participa, hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, preguntan a quien no aporta, dan turnos de palabra si nos pisamos, reconducen el tema si se va de madre...

Objetivos

- ◆ Trabajar en grupo respetando y apreciando las diferencias personales.
- ◆ Desarrollar habilidades personales y grupales para priorizar propuestas.

Desarrollo paso a paso

Para esta actividad precisamos el listado de propuestas generadas en la lluvia de ideas o en la actividad que hayamos desarrollado para la elaboración de propuestas.

Lo primero que haremos será agrupar las ideas en función de su Tipología, aspectos en común o cualquier otro criterio que permita establecer semejanzas entre las diferentes propuestas. Por ejemplo, si en la lluvia de ideas ha salido “hacer un cómic”, “hacer un cartel”, “organizar una charla con las diferentes clases”... Las dos primeras propuestas pertenecerían a un mismo grupo y la tercera a otro.

En segundo lugar haremos subgrupos de 4 ó 5 integrantes. Cada subgrupo analizará una agrupación de ideas atendiendo a la posibilidad de crear una única idea que integre a todas las de la agrupación. Posteriormente se procede a una puesta en común, y se repite el proceso con las nuevas ideas “integrales” generadas. duda: ¿la idea aquí es llegar a una última y única idea tras la puesta en común de las “ideas integrales” de cada uno de los subgrupos? Es decir, ¿llegar a una única idea grupal?

El siguiente paso será valorar la viabilidad-inviabilidad de las propuestas atendiendo a criterios como: Medios necesarios, tiempo de realización,

PRIORIZANDO QUE ES GERUNDIO

personas implicadas necesarias... De esta manera las inviables quedan descartadas. En la puesta en común posterior, podemos hacer una “despedida” divertida (un emoticono divertido con un sonido de aplauso o de adiós) a cada idea desestimada para controlar el impacto negativo de descartar ideas del alumnado.

Para ello cada subgrupo debe listar los pros y los contras de la propuesta, tomando una determinación final de su viabilidad, a modo de sentencia positiva o negativa.

Ejemplo: ante la propuesta de poner un aparcamiento de bicis en el cole....

Pros:

- Podemos tener la tranquilidad de que no nos robarán la bici.
- Podemos venir en bici al cole.
- Mucha gente tiene bici.

Contras:

- Los padres y madres no quieren que vengamos solos al cole.
- No depende de nosotros.
- Cuesta dinero.

Ejemplos de sentencias:

- Sentencia positiva: mucha gente puede apoyar para conseguirlo, si lo hablamos con los padres y madres.
- Sentencia negativa: aunque nos gustaría, no depende de nosotras y nosotros.

A continuación se realiza una puesta en común de todas las propuestas de la lluvia de ideas, con sus valoraciones, que iremos anotando en pad o documento online.

Abrimos un pequeño debate sobre la validación o no de las propuestas, pidiendo que se posicionen sobre sus preferencias.

Si aun así las propuestas viables siguen siendo demasiadas podrás proceder a una votación ponderada. Para ello pedimos al grupo que elija aquellas que más les gusta, que vean viables y donde consideren que pueden aportar algo para su desarrollo. Para realizar una encuesta sencilla online, os proponemos diferentes aplicaciones.

A partir de las votaciones se establece un diálogo con el grupo - para comprobar y asegurar el grado de aceptación y vinculación con las propuestas- alrededor de las siguientes preguntas:

- ¿Todas y todos hemos dado algún voto a las principales opciones seleccionadas?
- ¿Es necesario elegir una o se pueden unir? ¿Podemos llevar a cabo una iniciativa que contenga varias acciones? ¿Es posible y lo vemos viable?
- Si no ha salido ninguna propuesta de las que he votado, ¿Entiendo por qué han sido desestimadas? ¿me siento identificado en las otras? ¿Me comprometo y tengo una buena disposición a trabajar cualquier propuesta?

Abrimos un turno de palabra y se toma una decisión con el apoyo del profesorado.

La actividad finaliza con la idea/ideas seleccionadas para llevarlas a la realidad. Nos felicitamos por el proceso y el resultado, reforzando al grupo su implicación, las aportaciones...

Temporalización

Dos sesiones de 55 minutos.

PRIORIZANDO QUE ES GERUNDIO**Materiales, competencias y/o aplicaciones**

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Programas para votaciones o encuestas:
Opción comercial: **Mentimeter (tutorial)**
Opción software libre: **Adoodle (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Es muy importante resaltar la realidad colectiva de la generación de las ideas que finalmente se van a llevar a la realidad.

Para que no haya territorialismos con quien realiza cada propuesta, y se sientan mal si no sale, es importante explicar que no debemos apropiarnos sólo de la idea que proponemos. Las ideas no deben competir entre ellas. En el momento que las ideas se comparten en grupo pueden ser aprobadas, descartadas, modificadas... Valora tu aportación como el punto de partida de un proceso maravilloso en el que otras personas se implican aprovechando la Inteligencia Colectiva.

En lo online, a menudo, las personas que no participan pasa desapercibidas, por lo que en esta lluvia de ideas es importante que todas las personas realicen aportaciones para aumentar el nivel de implicación desde el principio. Si alguien no ha realizado ninguna intervención, se le puede preguntar. Así mismo, si a alguien le facilita la participación, también se podrá pedir que realicen sus aportaciones en el chat u otros métodos.

Para evaluar

Es importante atender a la capacidad que van desarrollando para la creación y la toma de decisiones de manera colectiva.

¿QUÉ HAY QUE HACER AQUÍ?

ON-LINE

El dossier de la planificación

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Planificación

Edad

Desde los 10 años en adelante.

Breve descripción

Planificar supone graduar la utopía, llevar las ideas a la realidad, pero a planificar y más planificar colectivamente también tenemos que aprender. Esta técnica es una propuesta muy simple de organización de las tareas necesarias para el desarrollo de las propuestas.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá llevar preparado las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario se quede alguien sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos. Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de las participantes.

Portavoz/Representante: Una o dos personas de cada grupo deberán tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común.

Cuidadorxs de la participación: Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o dos personas que estén pendientes de que todo el grupo participa, hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, preguntan a quien no aporta, dan turnos de palabra si nos pisamos, reconducen el tema si se va de madre...

Objetivos

- ◆ Desarrollo de habilidades personales y grupales para llevar las ideas a la realidad.
- ◆ Generar diálogo que impliquen cierto grado de negociación y consenso.
- ◆ Descubrir formas colaborativas de organizarse, comunicarse y trabajar en grupo.
- ◆ Priorización y organización de tareas. De la idea a la realidad.

Desarrollo paso a paso

Deberemos usar un pad o documento online colaborativo (proponemos Framapad o Google Drive). Crearemos diferentes documentos con la siguiente tabla y preguntas previamente incluidas. Posteriormente se las haremos llegar a los grupos por email:

- ¿Cómo titulamos la campaña?
- ¿A quién/quienes se lo queremos contar?
- ¿Qué queremos conseguir?
- ¿Qué queremos hacer?
- ¿Cómo lo queremos hacer?
- ¿Qué vamos a necesitar?
- ¿Cuándo vamos a hacer cada cosa?
- ¿Con quién podéis o queréis contar?
- ¿Qué presupuesto necesitáis?
- ¿De dónde lo vais a sacar?
- ¿Qué pasos vais a dar?
- ¿Cuándo lo vais a hacer?
- ¿Cómo vais a comprobar si habéis conseguido vuestros objetivos?



Dividiremos la clase en subgrupos de 5 o 6 (1 por idea de las propuestas en la fase anterior, cada grupo tendrá el enlace a su pad o documento colaborativo). Se deberá seleccionar a una persona portavoz y a otra que tome note en el pad o documento. Cada grupo deberá responder a preguntas planteadas teniendo en cuenta que idea pretenden desarrollar.

Posteriormente, la persona portavoz expondrá el trabajo al resto del grupo. Se irán agrupando todos los documentos en un único dossier que recopile cada propuesta. Ahora viene un momento crucial, ya que habremos de ajustar todas las propuestas. Todos los aspectos concretos identificados para la elaboración de cada propuesta deberán ser coherentes entre sí. Para ello, dialogando con el grupo, deberemos ir revisando y modificando lo necesario hasta conseguir que cada propuesta sea realista: que los materiales sean los necesarios, los tiempos, el qué y el cómo, ajustado a las personas a las que se lo vamos a contar...

Temporalización

2 sesiones de 55 minutos.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Conviene que se apunten a la idea que más le motiva. Es importante hacer notar la importancia de tener en cuenta diferentes aspectos, no sirve solo con tener buenas ideas, también hay que llevarlas a la realidad. También es fundamental comprender que todas las propuestas son fundamentales por lo que habrá que ir ajustándolas entre sí hasta que haya coherencia entre todas. Las personas dinamizadoras debemos ejercer de acompañantes provocando que ellas y ellos mismos lleguen a las diferentes conclusiones.

En lo online, a menudo, las personas que no participan pasan desapercibidas, por lo que es importante que todas las personas realicen aportaciones para aumentar el nivel de implicación. Si alguien no ha realizado ninguna intervención, se le puede preguntar, facilitar diferentes vías como el chat...

Para evaluar

En esta fase del proceso es importante analizar el grado de participación y de consenso al que llega el grupo. El resultado final nos servirá también para analizar el grado de asimilación que van teniendo las diferentes propuestas por parte del alumnado, y la autonomía con la que la hayan ejecutado.

BARAJA DE LA PLANIFICACIÓN

ON-
LINE

Tipología

Planificación

Edad

Desde los 10 años en adelante.

Breve descripción

Esta dinámica nos permite establecer pasos concretos para planificar la puesta en marcha de una acción de transformación. Cada carta se completa en grupo y supone la descripción de los pasos que se deben dar en cada momento de la planificación.

Roles imprescindibles

- **Persona dinamizadora de la participación:** Persona educadora responsable. Deberá llevar preparado las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario se quede alguien sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos. Durante la puesta en común, también deberá recoger de forma visual las aportaciones de las participantes.
- **Portavoz/Representante:** Una o dos personas de cada grupo deberán tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común.
- **Cuidadorxs de la participación:** Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o dos personas que estén pendientes de que todo el grupo participa, hay una

participación equilibrada entre chicas y chicos, preguntan a quien no aporta, dan turnos de palabra si nos pisamos, reconducen el tema si se va de mad

Objetivos

- Desarrollo de habilidades personales y grupales para llevar las ideas a la realidad.
- Generar diálogo que impliquen cierto grado de negociación y consenso.
- Descubrir formas colaborativas de organizarse, comunicarse y trabajar en grupo.
- Priorización y organización de tareas. De la idea a la realidad.

Desarrollo paso a paso

Deberemos diseñar previamente modelos de cartas en blanco donde se pueda escribir dentro. Tantas cartas como apartados o procesos a planificar. Proponemos usar las presentaciones de Google (Google Slides) (ver tutorial). Proponemos la siguiente lista:

- Título de la campaña.
- Objetivos
- Destinatarixs.
- Qué queremos hacer.
- Recursos: qué vamos a necesitar.
- Cronograma (plazos y pasos a seguir)
- Reparto de tareas

BARAJA DE LA PLANIFICACIÓN

Dividiremos la clase en subgrupos de 5 o 6. Cada grupo tendrá su propia presentación con las cartas prediseñadas. Se deberá seleccionar a una persona portavoz y a otra que tome note en las cartas.



Posteriormente, la persona portavoz expondrá el trabajo al resto del grupo. Se agrupan todas las barajas en una misma presentación con la info del grupo (integrantes, nombre...). Deberemos ir revisando y modificando lo necesario hasta

conseguir que cada propuesta sea realista: que los materiales sean los necesarios, los tiempos, el qué y el cómo, ajustado a las personas a las que se lo vamos a contar...

Temporalización

2 sesiones de 55 minutos.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Conviene que se apunten a la idea que más le motiva. Es importante hacer notar la importancia de tener en cuenta diferentes aspectos, no sirve solo con tener buenas ideas, también hay que llevarlas a la realidad. También es fundamental comprender que todas las propuestas son fundamentales por lo que habrá que ir ajustándolas entre sí hasta que haya coherencia entre todas. Las personas dinamizadoras debemos ejercer de acompañantes provocando que ellas y ellos mismos lleguen a las diferentes conclusiones.

En lo online, a menudo, las personas que no participan pasa desapercibidas, por lo que es importante que todas las personas realicen aportaciones para aumentar el nivel de implicación. Si alguien no ha realizado ninguna intervención, se le puede preguntar, facilitar diferentes vías como el chat...

Para evaluar

En esta fase del proceso es importante analizar el grado de participación y de consenso al que llega el grupo. El resultado final nos servirá también para analizar el grado de asimilación que van teniendo las diferentes propuestas por parte del alumnado, y la autonomía con la que la hayan ejecutado.

¿QUIEN HACE QUÉ?

ON-LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Ejecución y gestión.

Edad

Desde los 10 años en adelante.

Breve descripción

El desarrollo de tareas concretas es una de las formas básicas de participación. Es necesario que el grupo viva la experiencia de conectar sus capacidades con las de otras personas para construir una acción común. Por otro lado, daremos la posibilidad de autoexploración de las propias capacidades, obteniendo una información muy útil de la autopercepción del grupo y de las personas que lo componen.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá llevar preparado las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario se quede sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos.

Portavoz/Representante: Una o dos personas de cada grupo deberán tomar nota de las aportaciones para posteriormente ponerlas en común.

Cuidadorxs de la participación: Cuando la persona dinamizadora no está presente. Una o dos personas que estén pendientes de que todo el grupo participa, hay una participación equilibrada entre chicas y chicos, preguntan a quien no aporta, dan turnos de palabra si nos pisamos,

reconducen el tema si se va de madre... Ha de ser un alumno que comprenda bien y a fondo la actividad, para que ésta llegue a buen término.

Objetivos

- ◆ Favorecer el reparto de tareas y la asunción de responsabilidades de forma individual y colectiva.
- ◆ Apoyar la puesta en marcha de sus propias ideas y habilidades individuales y grupales para desarrollar una acción colectiva.
- ◆ Reconocer las virtudes personales y atreverse a experimentar, comprometiéndose con el desarrollo de tareas nuevas, en caso de verlos preparados para ello y de contar con la confianza del grupo.

Desarrollo paso a paso

El objetivo es anotar aquellas actividades que se han propuesto para la campaña de sensibilización.

Por ejemplo:

Grabar video

Hacer carteles

Hacer pegatinas, etc.

A continuación, se le propone al alumnado que se agrupe por actividades. Es deseable que se apunten en la actividad que más les apetezca realizar. El profesorado coordinará la agrupación del alumnado por actividad, cuidando de que todas ellas queden cubiertas y de un modo proporcional a su complejidad (a más complejidad, más personas encargadas de realizarla, por ejemplo).

Una vez el alumnado se haya distribuido por actividades, ya tendremos los grupos de trabajo generados, que el o la profesora deberá reunir en aulas virtuales para que empiecen a trabajar conjuntamente (debe haber tantos grupos y aulas virtuales como actividades).

El trabajo de grupo comenzará asignando una persona encargada de tomar nota y de asumir la portavocía (Portavoz/Representante). Entonces, el grupo estará listo para ver qué tareas componen su actividad. Como muestra la siguiente tabla a modo de ejemplo, la actividad “video” puede desglosarse en una serie de tareas más concretas (hacer guión, buscar cámara, etc.):

ACTIVIDAD: VÍDEO	TAREAS	¿Quién lo hace?
	Hacer guion	
	Buscar cámara y demás requerimientos técnicos	
	Grabar video	
	Montaje	

Una vez el grupo haya desgranado todas las tareas que considera componen su actividad, se procederá a su asignación: ¿quién hace qué? Valorando el nivel de manejo de herramientas virtuales del grupo, el reparto de tareas:

- Se hará analógicamente: la persona representante tomará nota con papel y boli sobre las tareas y las personas encargadas de realizarlas. Esta persona será también portavoz y contará al resto del grupo, una vez éste vuelva a reunirse, la distribución acordada.
- Se hará digitalmente: la persona representante se encargará de rellenar los huecos de la tabla previamente construida. Irá

escribiendo en la columna de la izquierda las tareas a realizar y, en la de la derecha, los nombres de las personas encargadas de ejecutarlas. Podrá completar la tabla compartiendo su pantalla (de modo que el resto del grupo podrá observar cómo ésta se va construyendo poco a poco) o sin compartir pantalla. Luego puede enviar a sus compañeras y compañeros el resultado final (por ejemplo, a través de correo). Esta persona será también portavoz y contará al resto del grupo, una vez éste vuelva a reunirse, la distribución acordada.

Es importante que nos aseguremos de que todas las tareas están asignadas y que están bien distribuidas. De no ser así lo podemos aprovechar para trabajar sobre el reparto desigual de tareas.

Con posterioridad se abrirá un diálogo-debate alrededor de las siguientes preguntas:

- ¿Si hacemos todo esto la actividad puede ser realidad?
- ¿Coinciden muchas personas en la misma tarea?
- ¿Faltaría alguna tarea?
- ¿Qué apoyos necesitamos?
- Otras.

Ojo, el o la profesora deberá completar aquellas tareas que lxs chicxs no hayan tenido en cuenta.

Al finalizar, tendremos una serie de nombres de personas del grupo asignadas a tareas necesarias para el desarrollo de la actividad.

Temporalización

55 min

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Las normas básicas para el debate colectivo se tienen que respetar: toma y uso de la palabra, escucha activa, respeto al tema que se está trabajando.

Si alguna tarea muy necesaria para el desarrollo de la actividad no se plantea, es necesario hacerla evidente para que la tengan en cuenta.

La idea no es que formulen todas y cada una de las tareas necesarias para el desarrollo de una actividad, sino que tomen conciencia de qué pueden hacer y qué apoyos necesitan buscar. Es decir, puede que haya tareas que no puedan realizar por sí mismos, pero conocer esta limitación e ingeniar una manera de resolverla (por ejemplo, pensando en qué familiar, persona amiga o conocida podría realizarla) formaría parte del curso adecuado de la actividad.

Para evaluar

Prestar atención a la capacidad para participar en las situaciones de comunicación del aula virtual, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás; así como de expresar de forma oral ideas que presenten de manera coherente conocimientos, hechos y opiniones.

Una vez que el grupo se divida en subgrupos, el o la profesora podrá ir rotando por las distintas aulas virtuales para advertir las dinámicas grupales y evaluarlas.

NOS CONTAMOS LO QUE HACEMOS

ON-LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Ejecución y gestión.

Edad

Desde los 10 a 99 años.

Breve descripción

Antes de la culminación de la campaña conviene que nos vayamos contando los avances y podamos modificar algún aspecto que lo necesite.

Objetivos

- Favorecer el reparto de tareas y la asunción de responsabilidades de forma individual y colectiva.
- Apoyar la puesta en marcha de las propias ideas y habilidades individuales y grupales para desarrollar una acción colectiva.
- Aprender a evaluar y comunicar la evolución de la propia actividad desempeñada en función de los objetivos fijados al comienzo.
- Aprender a buscar y ofrecer ayuda.
- Adoptar actitudes flexibles que permitan modificar el curso de la actividad o la propuesta inicial si fuera necesario.

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación: Persona educadora responsable. Deberá llevar preparadas las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario se quede alguien sin participar.

Portavoz/Representante: Cada cual será portavoz de su propia tarea. Si el número de tareas totales es demasiado elevado, podrá elegirse a una persona portavoz por actividad, que se encargará de comunicar el estado de la actividad a todo el grupo. Previamente, habrán debido reunirse las personas integrantes de dicha actividad para poner en común el estado de cada una de las tareas.

Desarrollo paso a paso

Cada persona o grupo de trabajo deberá contarle al resto la situación de su tarea/actividad: compartir cómo lo están haciendo y si están teniendo alguna dificultad para luego poder buscar soluciones de manera colectiva.

Para la puesta en común, el profesorado se encargará de establecer o dinamizar el consenso de un orden, unos turnos y unos tiempos de palabra.

Temporalización

55 min.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Con esta actividad el grupo total va adquiriendo nociones colectivas de todas las tareas asociadas a la ejecución de una propuesta. Para la ejecución conviene tener en cuenta (Ver “Mapa Estelar” 13. Pistas para la realización de acciones).

El profesorado se encargará de dinamizar la puesta en común. Ha de intentar despertar el interés y la curiosidad por lo que otras personas hacen, mostrando la relación que las distintas tareas y actividades guardan entre sí. Así, ha de invitar a que cada alumnx haga propios los problemas del grupo y a socializar los problemas propios.

El objetivo es evitar la identificación exclusiva con una parte del proyecto (la propia tarea y/o actividad), pues no ha de olvidarse que al final se está desempeñando una acción colectiva.

Para evaluar

Conviene prestar atención a las dificultades que presentan lxs alumnxs y a la respuesta colectiva para su solución. También es interesante observar el grado de compromiso con las tareas asumidas y con las ajenas.

LOS EMOTICONOS DE LA PARTICIPACIÓN

ON-LINE

Tipología

Evaluación

Edad

Desde los 10 años en adelante

Breve descripción

Si bien la evaluación debe ser un proceso continuo, que nos permita ir ajustando y mejorando las diferentes situaciones y acciones, la evaluación final es un momento muy importante del que recoger mucha información de cara tanto al análisis del proceso, como del resultado de la campaña, y para la incorporación de posibles mejoras para proyectos futuros.

Roles imprescindibles

(Más allá de la persona educadora que dinamice la dinámica, el grupo en esta actividad sólo debe evaluar individualmente y dialogar sobre los resultados)

Objetivos

- ◆ Desarrollo de habilidades para aprender aprendiendo, para incorporar aprendizajes en la mejora de las acciones.
- ◆ Valorar la experiencia, las diferentes habilidades, conocimientos y aprendizajes puestos en juego.
- ◆ Recoger el grado de satisfacción del grupo y su motivación para continuar con experiencias similares en el futuro.
- ◆ Pulsar la valoración de las y los docentes implicados y la posible continuidad del proyecto.
- ◆ Valorar la propia acción desarrollada. Incluyendo la valoración a nivel socioafectivo, cómo nos hemos sentido en los procesos vividos, qué aspectos de las relaciones personales con el resto de la clase y con otras personas nos han parecido más positivos, que dificultades hemos tenido y cómo nos han afectado emocionalmente...

Desarrollo paso a paso

Se trata de usar emoticonos para evaluar diferentes ítems identificados previamente (las diferentes fases, la participación individual, participación grupal, si ha sido divertido, si se ha aprendido, si se han conseguido resultados, motivación inicial y final...).

LOS EMOTICONOS DE LA PARTICIPACIÓN

Los emoticonos también pueden estar seleccionados previamente, por ejemplo:

-  **Me ha gustado.**
-  **No me ha gustado**
-  **Fue divertido**
-  **Me sorprendió**
-  **Me puso triste**
-  **Pues eso, me pareció una caca**
-  **Me encantó**
-  **Todo bien, gracias.**
-  **Fue útil**
-  **Aprendí muchas cosas**
-  **Estuve un poco ausente**
-  **Ha pasado muy rápido**
-  **Ha pasado muy lento**

...

Después de pasar por el chat o tener en un documento compartido los emoticonos y su significado, se trata de ir mencionando los diferentes ítems a evaluar. Cada participante debe elegir uno o varios emoticonos y poner a continuación una frase o reflexión que lo justifique. Se puede usar el chat o un documento compartido. Antes de pasar a otro ítems, se debe echar un ojo a las evaluaciones y dialogar para explicar, justificar, aclarar, profundizar...

Temporalización

Una sesión de 55 minutos.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- ◆ Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- ◆ Programa para realizar puestas en común online:
Opción comercial: **Drive (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- ◆ Ordenadores individuales.
- ◆ Conexión a internet.
- ◆ Competencias digitales básicas.
- ◆ Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Este tipo de evaluación permite que se visibilicen todas las opiniones. Por otro lado, es importante traducir bien la metáfora para que se entienda. Conviene hacer un registro escrito de todas las aportaciones.

Para evaluar

Para evaluar la actividad en sí nos podemos fijar en las aportaciones hechas por el alumnado, el grado de motivación ante la propuesta, , etc.