

EL BARCO

ON-LINE

PARTICIPAR PARA PONER
LA VIDA EN EL CENTRO

Tipología

Evaluación.

Edad

Desde los 13 a los 99 años.

Breve descripción

El uso de la metáfora nos permite ser más libres a la hora de expresar sensaciones, valoraciones, emociones. Con esta actividad transformaremos la clase en un barco.

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.

Objetivos

1. Desarrollar habilidades para aprender aprendiendo, para incorporar aprendizajes en la mejora de las acciones.
2. Valorar la experiencia, las diferentes habilidades, conocimientos y aprendizajes puestos en juego.
3. Recoger el grado de satisfacción del grupo y su motivación para continuar con experiencias similares en el futuro.
4. Pulsar la valoración de las y los docentes implicados y la posible continuidad del proyecto.
5. Valorar la propia acción desarrollada.

Desarrollo paso a paso

En una diapositiva u hoja en blanco de un procesador de texto, subiremos o copiaremos la imagen de un barco pirata. El siguiente paso será proponerle a la clase que, de manera individual, contesten a las siguientes cuestiones alegóricas:

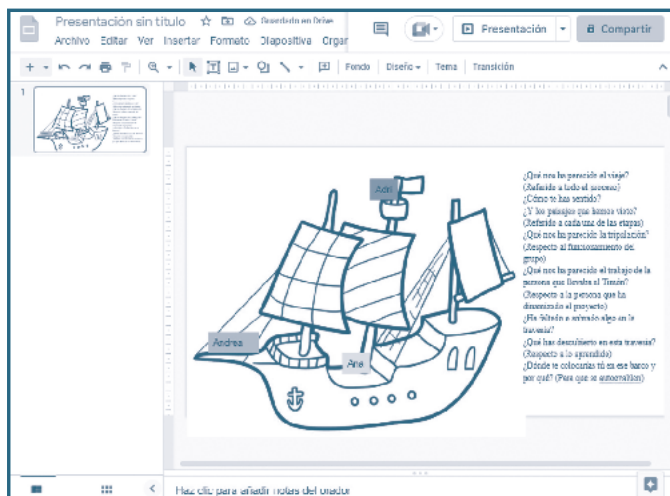
- ¿Qué nos ha parecido el viaje? (Referido a todo el proceso)
- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Y los paisajes que hemos visto? (Referido a cada una de las etapas)
- ¿Qué nos ha parecido la tripulación? (Respecto al funcionamiento del grupo)
- ¿Qué nos ha parecido el trabajo de la persona que llevaba el Timón? (Respecto a la persona que ha dinamizado el proyecto)
- ¿Ha faltado o sobrado algo en la travesía?
- ¿Qué has descubierto en esta travesía? (Respecto a lo aprendido)
- ¿Dónde te colocarías tú en ese barco y por qué? (Para que se autoevalúen)
- Algo más que te gustaría añadir...
- (O cualquier otra cuestión que consideres oportuna)

A continuación, le propondremos al grupo que se coloque en el lugar que han anotado, por ejemplo, situando un cuadro de texto con su nombre en algún punto del barco.

Finalizamos con una puesta en común donde cada persona comparte su relato.

Tras la puesta en común se abre un pequeño debate para analizar los aspectos más relevantes y plantear posibilidades de mejora para un siguiente viaje.





A tener en cuenta

Con esta actividad, principalmente si el grupo está cohesionado, se crea un ambiente muy especial (os lo aseguramos) debemos prestar mucha atención para que no se produzca un ambiente “lacrimógeno”. Respecto a las preguntas conviene no aclarar a qué responden a no ser que lo soliciten explícitamente.

Temporalización

A ser posible dos 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 crear documentos de texto que puedan compartirse y editarse por todas las personas participantes:
Opción comercial: **Google Docs (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Dispositivos/Ordenadores individuales.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

Para evaluar

Prestar atención al interés despertado durante toda la actividad, a las aportaciones individuales y a las actitudes en el debate final.