Evaluando

Una selección de juegos para ayudar al proceso de evaluación.

SCOUTS
Creating a Better World

Messengers of Peace

Evaluando

Que es evaluar?

"Incluso las experiencias de alta calidad no resultan en aprendizaje a menos que sean complementadas con una reflexión de igual calidad".
- D.P. Teschner y Walter J., "Más allá de las competencias mínimas", en J. Miles y S. Priest.(eds) Educación Aventura (1990).

Muchos Scouts reconocen la experiencia de poner un montón de preparación en una actividad en particular. Después de la actividad la única retroalimentación sólo tiende a ser "fue bueno" o "fue malo" o "no estuvo mal". Esto puede ser desalentador para el Scout después de todos sus esfuerzos. Por eso tenemos que evaluar. Todo el mundo puede aprender de sus experiencias si revisamos nuestras experiencias de una manera planificada y coordinada.
La evaluación es un proceso de aprendizaje a partir de la experiencia, o permitir que lo hagan otros.

La evaluación ayuda a una persona a obtener más de su interacción con los demás, la vida y la recreación - especialmente si la persona sabe cómo hacerlo.

La evaluación puede incluir:

1. Discusión
2. Reflexión estructurada
3. Analizar eventos (situaciones)
4. Dar a los individuos espacio para poder expresarse
5. Identificar las cosas que necesitan ser cambiadas
6. Establecer el rumbo para el grupo o individuo
7. Crear conciencia de los problemas

Hay muchas maneras diferentes de evaluación. El proceso no tiene por qué ser aburrido a pesar de que los grupos son a menudo reacios a participar. (Ver juegos y dispositivos sugeridos a continuación)

1. La evaluación no se trata de analizar los errores: esta debe enfocarse en dar sentido a experiencias confusas y entender por qué se produjo el éxito, no analizar errores.
2. La evaluación no sólo es charla: Hablar no es la única manera de evaluar (como veremos más adelante).
3. La evaluación no es sólo acerca de la planificación para el futuro: Su principal objetivo es aprender de la experiencia, no planificar para el futuro, aunque a veces esto pueda ocurrir.

Por qué evaluar

Estas son sólo algunas de las razones por las que resulta beneficioso evaluar:

Estas son sólo algunas de las razones por las que resulta beneficioso evaluar:
Para compartir experiencias.
Para ventilar sentimientos, problemas y preocupaciones.
Para promover el aprendizaje y alcanzar los objetivos.
Para aclarar el significado y el propósito de las actividades y experiencias.
Para demostrar que las experiencias de los demás son importantes y proporcionarles o asegurarles tu apoyo.
Para empoderar a las personas, estimular la auto-expresión y dar a los miembros más silenciosos la oportunidad de compartir sus puntos de vista.
Para entender por qué los éxitos y los fracasos se produjeron.

Como evaluar

Planeando una evaluación

La evaluación debería fijarse en todos los detalles de lo que realmente sucedió, pero deberá concentrarse en los éxitos. Si alguien piensa que fracasó, es importante reconocer ésto y darle a la persona más ánimo y apoyo. La evaluación debería tener un enfoque de sentido común. Por ejemplo, en el Sistema de Patrullas, se debe explorar cómo trabajo junto el grupo. Los sentimientos, temores, fortalezas y debilidades deben ser objeto de reflexión. las Metas y objetivos deben ser revisadas para ver si fueron alcanzadas, si deben ser adaptadas o si aún son realistas.

Cuando planifique una sesión de evaluación:

1. Sea muy claro acerca del propósito de la evaluación.
2. Decida cuándo evaluar.
3. Decida dónde evaluar.
4. Decida cómo evaluar y cuáles juegos o ingenios utilizar para dar realce a la sesión.
5. Disponga una cantidad de tiempo para una evaluación y apéguese a ese tiempo.
6. Sea constante acerca de la evaluación.

Piense cuidadosamente acerca del lugar de la evaluación. Las personas necesitan estar cómodas, necesitan un local tranquilo, donde puedan ser escuchados y puedan escuchar a otros. No siempre necesitan estar en un ambiente interior, debajo de un árbol en un día soleado, o bajo la fogata son todas excelentes ubicaciones. Sin embargo, si las personas están incómodas, hambrientas o cansadas, la sesión de evaluación será normalmente difícil de manejar y para obtener resultados.

Evaluar en el Movimiento Scout

1-Cómo te fue? Dar parte en un corto informe
2. Análisis más detallado.
3. Reconocimiento de los progresos.

La evaluación en el Movimiento Scout es un simple proceso de 3 etapas. Después de cada actividad hay una evaluación mediante cortos informes. Básicamente, el Jefe de grupo o dirigente pregunta a los jóvenes qué pensaban de la actividad. Una vez al mes hay una evaluación más a fondo para evaluar las actividades del mes y descubre lo que se ha aprendido con la experiencia. Por último, el progreso del individuo y la Patrulla se reconoce. Las lecciones aprendidas se trasladan a nuevas aventuras y actividades.
Una serie de juegos y dispositivos pueden ser utilizados para resaltar los problemas que puedan surgir de la evaluación además de añadir experiencia a la situación.
En la práctica, las discusiones teniendo a la patrulla como base, son orientadas por el dirigente que actúa como moderador.

Es importante que el dirigente modere, creando pausas o momentos para la reflexión, estableciendo puntos pautados, logros y no alejarse del tema principal lo cual no lleva a ninguna conclusión .

Sugerencias para hacer las evaluaciones divertidas y recompensantes.

‘¿Como te fue?’

Pequeñas sesiones informales de evaluación que toman lugar después de cada actividad. Para evitar respuestas insatisfactorias como “Estuvo bien” o “Estuvo mal”, quizás el Dirigente Scout deberá hacer algunas preguntas que den una guia. No debería demorar el Dirigente Scout o el joven mas de cuatro o cinco minutos. Esta pensado como un método rápido de retroalimentación para el dirigente scout y la patrulla, además de una oportunidad para que los scouts expresen lo que están pensando eniendo en cuenta que las sesiones cortas de evaluación no deberían ser extensas, la pregunta principal debería ser de naturaleza simplista diseñada para hacer que el joven piense sobre la actividad pero no de una manera muy profunda. Debajo se encuentran algunos ejemplos de preguntas que podrían ser usadas en una de estas sesiones.

Como siempre el enfoque tiene que ser en lo positivo.

1. Que has aprendido realizando esta actividad?
2. Que has logrado?
3. Has aprendido algo nuevo?
4. Que parte de la actividad pudiste realizar mejor?

Moderando la discusión

Un problema común en las discusiones grupales es que no son para nada discusiones grupales.

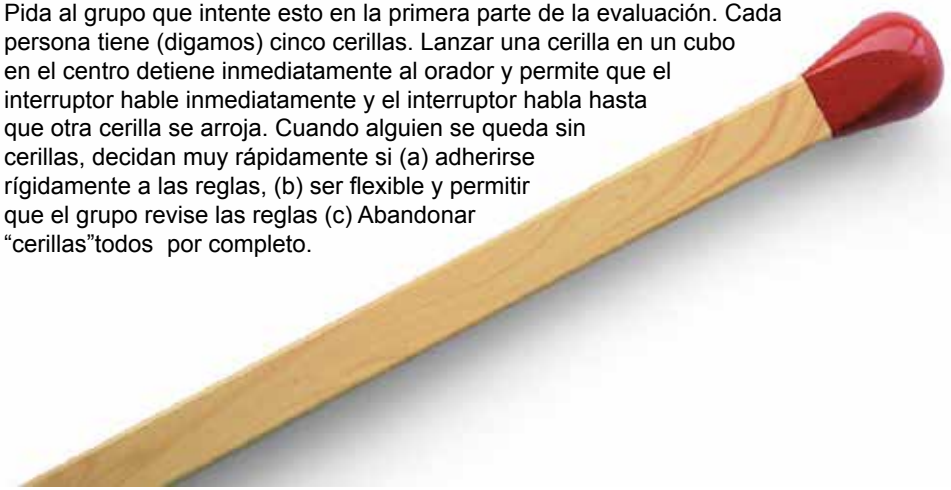
Son discusiones que ocurren en el ambiente de grupo pero en la que no todo el grupo participa. Llegan a ser más como un panel de discusión en frente de una audiencia. Unas pocas personas dominan, y al tiempo cuando las personas están más tranquilas y se les pide que contribuyan puede que no tengan más nada que decir. Estas son algunas actividades para ayudar con este problema:

La caracola

Durante las reuniones de la isla en “El Señor de las Moscas” de William Golding, sólo al que tiene el caracol se le permite hablar. La “concha” (cualquier objeto “tesoro”, que se debe pasar al siguiente orador, sin arrojarlo) se puede utilizar para controlar las discusiones de grupo. A fin de garantizar la igualdad de oportunidades para la participación, la regla es que el caracol siempre se pasa a la izquierda, y se pasa rápidamente si el orador no tiene nada decir.
Luego de unos minutos (o luego de cada ronda), se cambia de asiento aleatoriamente para cambiar la secuencia de oradores.

Cerillas-fósforos

Pida al grupo que intente esto en la primera parte de la evaluación. Cada persona tiene (digamos) cinco cerillas. Lanzar una cerilla en un cubo en el centro detiene inmediatamente al orador y permite que el interruptor hable inmediatamente y el interruptor habla hasta que otra cerilla se arroja. Cuando alguien se queda sin cerillas, decidan muy rápidamente si (a) adherirse rígidamente a las reglas, (b) ser flexible y permitir que el grupo revise las reglas (c) Abandonar “cerillas”todos por completo.



Galletas

Es similar al juego de los fósforos, pero el participante, luego de hablar, toma una galleta, y no puede participar nuevamente del juego hasta que la acabe.

Usando cuerdas

Viejas Sogas para escalar. Cuerdas de nylon coloridas, resultan una excelente ayuda para la evaluacion. Para algunos métodos descritos a continuación, puede utilizar dibujos, pero si dispone de amplios lugares en interior o exterior, usted y sus chicos, descubrirán que las cuerdas, están hechas para la evaluacion!

Croquis

Uso recomendado: para revivir un viaje y descubrir temas que merecen una evaluación más detallada.

Después de cualquier evento que haya involucrado un viaje, pregunte a los participantes que ilustren ese viaje con la ayuda de una cuerda (o cuerdas) para que tracen la ruta tomada. Agregue etiquetas con palabras (como las de las maletas) u objetos simbólicos para marcar diferentes partes del viaje.

Esto es mejor armarlo como un proyecto creativo en un área (al interior o exterior) donde objetos simbólicos puedan ser encontrados fácilmente. Una evaluación informal se realiza mientras se realiza el croquis. Una vez que el mapa está completo puede ser usado como un medio para contar la historia y/o identificar los momentos principales en el viaje para una evaluación más detallada.

Herradura

Uso recomendado: para exponer y debatir diferentes puntos de vista

Este método de evaluación es una variación de una técnica que se conoce con muchos nombres, incluyendo: ‘espectro’, ‘alineación’, ‘posiciones’, ‘diagonales’ y ‘declaraciones silenciosas’. La diferencia principal es que estos otros métodos utilizan líneas rectas, mientras que el ‘herradura’ es una línea curva. En este método, sólo se tiene que definir los dos extremos del espectro y pedir a todos que se sitúen en un punto de la línea que represente su punto de vista. La ventaja de la forma de herradura es que cada uno tiene más probabilidades de estar en contacto visual con los demás - lo que hace que la discusión de grupo sea mucho más fácil.

Por ejemplo: un extremo representa ‘ Éramos un buen equipo durante ese ejercicio’’, el otro extremo representa’’ Fuimos un equipo sin esperanza durante ese ejercicio’’. Cada uno elige su punto en la línea y luego habla con uno o dos vecinos para comprobar si es necesario ajustar su posición en la línea. Una vez que todo el mundo está en su posición, fomentar las preguntas de los participantes entre sí. Todo el mundo debería tener la oportunidad de explicar su posición, luego todos deberían tener la oportunidad de trasladarse para mostrar o no sus puntos de vista sobre como el tema ha cambiado.

Variación: Se trata de una herramienta útil para tratar cualquier tema que se pueda representar en un espectro - por lo que puede ser utilizado para descubrir cuestiones morales o valores, así como para la evaluación de ejercicios grupales.

La Pecera

Uso recomendado: Asegurar la atención en el proceso mismo de evaluación.

Haz un círculo con un lazo en el suelo. Divide el grupo en dos. la mitad se sienta dentro del círculo y están autorizados para hablar Otra mitad se sienta fuera del círculo y pueden únicamente observar y escuchar. Las personas en el círculo interno revisan el ejercicio previo.

Después de unos minutos, los medio grupos intercambian posiciones y el nuevo círculo interior continua con la evaluación o comentario sobre el proceso de evaluación que ellos recién hasta ahora han estado observando.

Variación: Cualquiera en el círculo interno puede retirarse en cualquier momento, pero la discusión no continua sino hasta que el ausente haya sido reemplazado por alguien que estaba en el círculo exterior.

Variación: Todo mundo comienza en el círculo interno y se sienta afuera cuando ya no tienen nada más que decir. Cualquiera puede retronar al círculo interno en cualquier momento cuando quieran hablar. La evaluación termina cuando no queda nadie sentado dentro del círculo.

Mapa de Actividades

Uso recomendado: para descubrir que es lo que le gusta a la gente (o no le gusta) Esta es una actividad y juego a la vez, que permite compartir gustos y ayuda a conocer los valores de los demás. Al principio de la planificación de la sesión también puede ser útil para describir experiencias de los participantes (y sus actitudes hacia) actividades o procesos que se está esperando usar en el proyecto.

Usar dos cuerdas largas. Marca los extremos de una de las cuerdas como “Pasado” y “Futuro”. Marcar los extremos de la otra cuerda como “Feliz” y “Triste”.

Esto crea un cuadrante en el que las zonas representan.

- Pasado/Triste: actividades que nunca volveré a hacer
- Pasado/Feliz: actividades que me gusta hacer
- Futuro/Triste: actividades que nunca probaré
- Futuro/Feliz: actividades que me gustaría probar

Di el nombre de una actividad y pide a todos que se coloquen en la zona que creen que según su mapa personal esa actividad pertenece. Continua diciendo el nombre de actividades, realizando pausas para permitir comentarios y preguntas. Para hacerlo más parecido a un juego (y más arriesgado) permite a los participantes decir actividades. Define actividades tan concreto o abstracto como prefieras.

Hablando de nudos

Utilización adecuada: un truco temporal para alentar una participación más igualitaria en las Evaluaciones.

VERSIÓN 1: Se trata de una variante de “rondas” o “circulando” o “caracolas” o “bastón de la palabra”. Es una manera de controlar la participación cuando la gente habla sobre la otra. También es una manera de fomentar la participación cuando es baja o irregular.

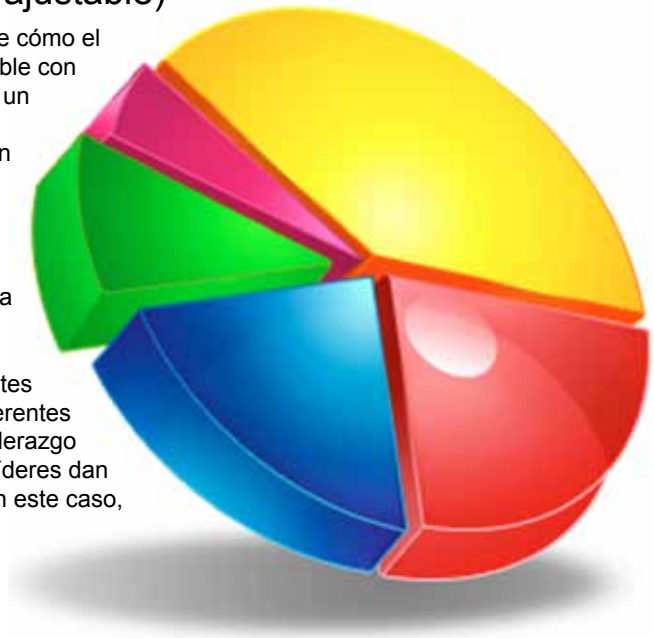
Haga un nudo en una cuerda para hacer un círculo de cuerda. Todo el mundo se aferra a la cuerda mientras está de pie o sentados en un círculo. El círculo debe ser de un tamaño adecuado para la discusión en grupo. Sólo hay un nudo en la cuerda. La persona con el nudo en frente puede hablar. Cuando esa persona haya terminado de hablar empiezan a mover la cuerda en el sentido de las agujas del reloj.

El nudo se sigue moviendo hasta que alguien con el nudo delante de si quiera hablar.

Esa persona dice “alto” y sostiene la cuerda a cada lado del nudo. Deje en claro si usted, como facilitador, seguirá la misma regla.

Tarta de Pulpo (Diagrama circular ajustable)

Uso recomendado: para aumentar el conocimiento de cómo el tiempo se gastó. Para crear un gráfico circular ajustable con cuatro ‘rodajas’, atar cuatro cuerdas cortas juntas en un extremo para hacer un”pulpo” de cuatro patas.
Extienda las cuerdas en forma de cruz con el nudo en el medio. Ahora tiene un gráfico circular con cuatro trozos de tarta. Coloque una etiqueta (o símbolo) en cada sector. La tarea del grupo consiste en ajustar las cuerdas (como las manecillas de un reloj) hasta que esté satisfecho de que el tamaño relativo de cada sector representa cómo el tiempo se gastó.
Este método se puede aplicar a cualquiera de los modelos en los que es importante para los participantes aumentar su conocimiento del equilibrio entre los diferentes elementos del modelo. Por ejemplo, el modelo de Liderazgo Centrado en la Acción es sobre el equilibrio que los líderes dan a tres elementos: la tarea, el equipo y el individuo. En este caso, necesita sólo tres cuerdas atadas entre sí.



El grupo puede dar retroalimentación a su líder organizando las cuerdas para representar el equilibrio de la atención que vieron que el líder da a cada uno de estos tres elementos. El líder dibuja un gráfico circular antes de que este proceso comience.

Esto se compara con la versión de grupo.

Para que sea más fácil de ajustar las cuerdas sostenga el nudo en su lugar pasandolo a través de una clavija (si es al aire libre en terrenos blandos) o atelo a un peso pesado.

Hacer un esquema de la tabla final, para que se pueda comparar los resultados si se repite este método después de una actividad posterior.

El “gráfico circular ajustable” es el más adecuado para la primera etapa del ciclo de evaluación activo - establecer hechos. Pero puede ser útil siempre que haya un acto de balanceo / equilibrio entre tres o más prioridades.