

Pauta

Evaluación de Objetivos y Actividades

Destinatarios

Este módulo ha sido diseñado para miembros de los equipos nacionales, zonales y distritales de programa que hayan recibido con anterioridad información básica sobre la política regional de programa de jóvenes, pero que aún no manejan información sobre la forma en que se aplica la evaluación en un sistema flexible de objetivos y actividades. Recomendamos que en este módulo no intervengan más de 15 participantes.

Capacitador

El dirigente o equipo de dirigentes que conduce este módulo domina la política regional de programa de jóvenes, maneja un lenguaje comunicacional claro y simple, está en condiciones de ilustrar los conceptos con situaciones y ejemplos, puede demostrar las ventajas comparativas del nuevo sistema y es capaz de infundir entusiasmo en los participantes.

Curso o área de aprendizaje

El módulo ha sido elaborado pensando en una sesión de formación de un Seminario Nacional o Regional de Programa. Con algunas adaptaciones puede reforzar la formación modular en el área programa de jóvenes o ser incluido en el Curso de la etapa de perfeccionamiento continuo en cualquiera de las Ramas. En este último caso, su contenido debería ser reducido y presentado haciendo referencia al método propio de la Rama respectiva.

Duración

Ha sido pensado para ser trabajado durante 4 a 6 horas. Dependiendo de la profundidad con que sea tratado su contenido, de las metodologías participativas que se utilicen y de la información previa de que disponga el grupo de participantes, podría ser aplicado durante todo un día de trabajo.

Ambientación

Un local que cuente con una sala o espacio para sesión plenaria y para trabajos en grupos, facilidades para ubicar láminas o afiches, e instalar sillas y mesas de trabajo.

Materiales y equipos

Pizarra o rotafolios (con suficientes hojas) y su correspondiente atril. Rotuladores para pizarra clara o para rotafolios. Copias del documento de refuerzo en cantidad suficiente para todos los participantes. Cinta adhesiva transparente, chinchas, tachas o alfileres.

Copias de la ficha de actividad BINYO en cantidad suficiente para todos los participantes y los miembros del equipo que conduce el módulo, como también los materiales indicados en esa ficha de actividad.

Objetivos

1. Reforzar conceptos básicos sobre objetivos y actividades cuyo manejo es imprescindible para comprender su evaluación.
2. Obtener la comprensión de la distinción entre evaluación de actividades educativas y evaluación de objetivos educativos.
3. Lograr el conocimiento de las distintas modalidades de evaluación de una actividad educativa.
4. Lograr la comprensión de las distintas fases del proceso de evaluación del crecimiento de los jóvenes.
5. Obtener la comprensión del papel que juegan los distintos actores en la evaluación de objetivos y actividades.

Contenido

1. Conceptos básicos sobre objetivos y actividades
 - Concepto de objetivos educativos y actividades educativas y relación existente entre ellos.
 - La experiencia personal como elemento mediatizador entre las actividades y los objetivos.
 - Actividades internas y actividades externas e importancia de esta distinción para los efectos de la evaluación.
 - Actividades fijas y actividades variables y aplicabilidad de la evaluación en uno y otro caso.
 - El ciclo de programa y su importancia para la evaluación del crecimiento de los jóvenes.
 - El concepto de vida de grupo como integrador de todas las actividades y de los demás elementos del método scout.
2. Evaluación de una actividad
 - La autoevaluación de los jóvenes.
 - La evaluación por el grupo de jóvenes.
 - La evaluación de los dirigentes.
 - La evaluación por los padres y por los terceros.
 - Medición y observación del desarrollo de una actividad.
 - Los distintos momentos de la evaluación de una actividad.
3. Evaluación del crecimiento personal de los jóvenes
 - La importancia de la evaluación de su crecimiento por el joven y la forma en que opera y se fomenta.
 - La evaluación por los demás integrantes del grupo. Las circunstancias y formas en que se produce.
 - La evaluación por los padres, su naturaleza y circunstancias en que se produce.
 - La evaluación de los jóvenes por terceros.
 - La evaluación por los dirigentes. La evaluación continua y el consenso.

- La evaluación por observación y su carácter preponderante.
- La evaluación preliminar y el período introductorio.
- La evaluación durante el ciclo de programa. La autoevaluación y la evaluación por los dirigentes en este período.
- La evaluación al término de un ciclo de programa.
- La evaluación con posterioridad al término de un proceso. Su doble interpretación.

Los contenidos anteriores se analizan con cierta detención en el *documento de apoyo* de este módulo, los que no se desarrollan en ese texto con la intención de que sean transferidos tal cual a los participantes. Su propósito es sólo ordenar y precisar la información de respaldo del capacitador o equipo de capacitadores.

Sugerencia de método a utilizar

Se propone iniciar el módulo con un breve diálogo entre el capacitador y los participantes, en el cual se mencionan algunos de los conceptos básicos analizados en el documento de apoyo. Lo importante son las preguntas, que tienen por objeto delimitar los temas que se reforzarán. No interesan mayormente las respuestas. Es un diálogo un poco desordenado, que sólo tiene por objeto dejar sonando esos conceptos.

Terminada esta breve introducción se puede invitar a los dirigentes a participar en el siguiente juego, el que ha sido preparado con anterioridad por los conductores:

El equipo conductor dispone de un conjunto de tarjetas, las que se ubican boca abajo sobre una mesa. Dichas tarjetas contienen diferentes afirmaciones -algunas verdaderas y otras falsas- relativas a: relación entre objetivos y actividades; actividades y experiencia; actividades internas y actividades externas; actividades fijas y actividades variables; ciclo de programa; y vida de grupo.

Los participantes se dividen en dos equipos que se sitúan a ambos costados de la mesa. Cuando el conductor indique la partida, un integrante del primer grupo se dirigirá a la mesa, tomará una de las tarjetas y regresará a su grupo, en donde la leerá en voz alta. El grupo dispondrá de un máximo de 2 minutos para decidir si la afirmación que se encuentra en la tarjeta es verdadera o falsa; y terminado este tiempo deberá comunicar su decisión a los miembros del otro grupo, los que a su vez podrán adherirse a la respuesta o rebatirla. Finalmente, el conductor dará a conocer la respuesta correcta y asignará un punto al equipo que haya acertado. Si los dos aciertan, los dos tendrán un punto.

El juego continúa de la misma forma hasta que se agoten las tarjetas. Se declarará ganador al grupo que haya obtenido mayor cantidad de puntos, pero la competencia es sólo una modalidad de animación que no tiene mayor incidencia.

Antes de pasar a la siguiente etapa, el capacitador realiza un breve resumen de lo sucedido, aclarando errores, reafirmando aciertos y completando ideas, utilizando para ello los conceptos de "vida de grupo" y "ciclo de programa" como articuladores de las afirmaciones contenidas en las tarjetas.

En la segunda etapa del módulo se invita a los participantes a realizar entre ellos la actividad contenida en la ficha 33004, editada por REME y denominada BINYO, la cual ha sido preparada con anterioridad por el equipo de conducción del módulo, siguiendo las orientaciones que se dan en ella. En razón de que el grupo de participantes no es un equipo permanente, se deberá omitir el llenado de la primera característica de cada columna y la

sugerencia de reunirse algún tiempo después para la revisión del avance en los compromisos, que figura en dicha ficha. La participación en la actividad es real y no simulada.

Una vez concluida la actividad, se presenta a los participantes el listado de **Objetivos de la actividad** que figuran en la ficha mencionada, se les divide en 3 grupos de trabajo y se asigna una de las siguientes preguntas a cada uno de estos grupos:

- ¿Quiénes están en condiciones de entregar información relevante para determinar si en la realización de la actividad se cumplieron estos objetivos?
(El objetivo de esta pregunta es que los participantes reconozcan por sí mismos «quiénes» pueden evaluar)
- ¿Qué medios usarían para recopilar la información necesaria para determinar si se cumplieron los objetivos?
(Se trata de que los participantes descubran por sí mismos «cómo» se puede evaluar)
- ¿Cuándo es posible y conveniente evaluar esta actividad?
(Se trata de que los participantes descubran por sí mismos «cuándo» se puede evaluar)

Las respuestas que los grupos den a estas preguntas se exponen en sesión plenaria. El encargado de la conducción del módulo orienta y, si es necesario, completa las ideas expresadas por los grupos. De esta manera se podrá continuar hasta completar entre todos las dos primeras columnas del cuadro «Esquema Básico», presentado al final del documento de apoyo de este módulo.

A continuación, se presenta el listado de objetivos educativos de la actividad -que se encuentran en la sección **Esta actividad contribuye al logro de los siguientes objetivos educativos de la Rama respectiva** de la ficha antes mencionada- y se solicita a los grupos de trabajo que respondan todos la misma pregunta:

¿Es posible evaluar conductas estables de los jóvenes después de haber realizado esta actividad?

El propósito de esta parte del ejercicio es que los participantes distingan la diferencia entre la evaluación de una actividad y la evaluación de las conductas previstas en los objetivos educativos, la que a diferencia de la anterior es un proceso y no un acto o momento.

Como la actividad BINYO es una de aquellas que permite apreciar bastante sobre la interioridad de los jóvenes, lo cual puede llevar a la falsa idea de que sí es posible evaluar objetivos al término de una actividad, el conductor de la sesión deberá emplearse al máximo para que los grupos se hagan esta pregunta de manera muy completa.

Una vez que se ha llegado a la conclusión esperable de que este segundo tipo de evaluación es diferente a la anterior, se puede pedir a los grupos, en un ejercicio final, que determinen cómo procede entonces la evaluación del crecimiento de los jóvenes. Las preguntas «quién», «cómo» y «cuándo» se asignan por separado a cada grupo.

Como resultado de los informes de este trabajo, enriquecidos por el análisis en el plenario que le seguirá, se espera que los participantes lleguen a completar la tercera columna del «Esquema Básico» antes mencionado.

Se advertirá fácilmente que, dado los distintos aspectos que tiene la evaluación del crecimiento de los jóvenes, es probable que el grupo no llegue por sí mismo a todas las respuestas, por lo que deberá preverse una sesión expositiva de complementación final.

Si el número de participantes en el módulo es menor a 6 (recordemos que de acuerdo a la lógica del sistema modular un módulo puede desarrollarse con un solo participante), se sugiere que en vez de realizar la actividad entre los participantes, se desarrolle con una Unidad real en tiempo real, actuando los participantes como dirigentes de la Unidad. Los resultados pueden ser muy enriquecedores. En este último caso, se puede escoger cualquier actividad variable, y no sólo la que se sugiere en este texto.

Antes que los participantes se retiren, se les entregará el documento de refuerzo de este módulo y un ejemplar de la ficha BINYO.

Bibliografía

- 1.- Objetivos Educativos del Movimiento Scout, OSI, 1995
- 2.- Guía para dirigentes de Manada, OSI, 1998
- 3.- Guía para dirigentes de la Rama Scout, OSI, 2001

BINYO



3	3	0	0	4
---	---	---	---	---

Ramas Mayores: 15 a 21 años

Area: CARACTER

Fecha de elaboración: 10/11/95

FICHA DE ACTIVIDAD

LUGAR

Local de la Unidad

DURACION

Aproximadamente 2 horas

Nº DE PARTICIPANTES

La Unidad,
trabajando individualmente
y por Patrullas.

MATERIALES

Generales: 1 pliego de papel, rotuladores (marcadores o plumones), al menos 50 trozos de papel de aproximadamente 6 x 3 cms., una bolsa plástica o de tela.

Por participante : 1 tarjeta de cartulina o papel, lápiz, 15 fichas pequeñas (botones, frejoles, u otro elemento similar a los que se utilizan para jugar lotería).

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Profundizar el conocimiento de sí mismo y de los demás.
2. Identificar aspectos de su personalidad que los jóvenes pueden superar.
3. Valorar características personales positivas y ponerlas al servicio de los demás.

ESTA ACTIVIDAD CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA RAMA RESPECTIVA

Adolescencia

1. Es capaz de proyectar para su vida adulta las posibilidades de sus actuales capacidades y limitaciones.
2. Demuestra que se acepta, no obstante su capacidad de mirarse críticamente.
3. Confía en que es capaz de lograr sus propósitos.
4. Formula metas para su crecimiento personal.
5. Realiza acciones y participa en proyectos destinados a cumplir sus metas.
6. Reconoce en su equipo una comunidad de vida y acoge las críticas que se le formulan.

Juventud

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
3. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Un juego de Bingo que se refiera a las características personales, bien puede llamarse **BINYO**. Esta actividad propone que los participantes escojan algunas características de su personalidad de un listado previamente preparado entre todos, y llenen con ellas una tarjeta para jugar una muy particular modalidad de Bingo que permitirá profundizar el conocimiento de sí mismos y de sus compañeros.

Antes de la actividad

En esta etapa los dirigentes, o un equipo especial, deberán preparar:

1. Una tarjeta de **BINYO** para cada miembro de la Unidad, para lo cual se utilizarán trozos de papel o cartulina de aproximadamente 20 x 16 cms., en los que se trazarán 5 columnas (verticales) y 4 líneas (horizontales) que construyan 20 casillas de aproximadamente 4 x 4 cms. En las 5 casillas de la primera línea se ubicarán las letras **B-I-N-Y-O**, según lo muestra el dibujo.

B	I	N	Y	O

2. Un listado de características personales, tanto positivas como negativas, para ayudar a los jóvenes, en caso necesario, a determinar el listado que posteriormente ellos deberán elaborar.
3. Pequeños trozos de papel de un mínimo de 6 x 3 cms., en cada uno de los cuales se anotará una de las características determinadas en la lista antes mencionada. Estos trozos, debidamente doblados y puestos en una bolsa o recipiente, servirán para realizar el "sorteo".
4. Fichas (botones, granos de maíz, frejoles) en cantidad suficiente para que cada participante señale las características que figuran en su tarjeta y que van siendo anunciadas al momento del sorteo.

Explicación del juego ante la Unidad

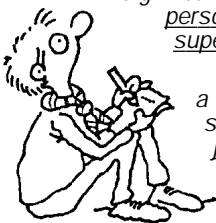
Luego de una breve motivación que repase las características de la actividad, se ubica un pliego de papel en un lugar visible y se propone a los jóvenes una «tormenta de ideas» que permita confeccionar entre todos un listado de al menos 50 características diferentes de personalidad, tanto positivas como negativas (por ejemplo: alegre, tímido, amable, trabajador, perezoso, etc.), sin incluir señas físicas. Si esta tarea se dificulta, los dirigentes pueden recurrir al listado previamente preparado por ellos para ayudar a encontrar el número suficiente.

Cada característica mencionada por los jóvenes y aceptada por el grupo es anotada simultáneamente en el pliego de papel y en los pequeños trozos que irán a la bolsa del sorteo.

Confeccionada la lista, se entregan las tarjetas individuales y se explica que la letra que encabeza cada columna tiene un significado especial y que en cada una de ellas se deberán anotar tres características personales, de acuerdo a ese significado, que es el siguiente:

La primera columna -que corresponde a la letra **B**- significa **Busco ayuda**; y se refiere a características personales negativas que cada joven desea superar con la ayuda de los demás.

La segunda columna -que corresponde a la letra **I**- significa **lo tengo Incorporado**; y se refiere a características valiosas que el joven cree tener y manifestar en su vida cotidiana.



La tercera columna -bajo la letra **N**- significa **No soy así Ni me interesa serlo**; y acoge características positivas o negativas, que el joven no tiene y por las cuales no tiene interés.

En cuarto lugar -la columna de la letra **Y**- que significa **Yo quisiera ser**; señala características positivas que el joven no tiene, pero que le gustaría adquirir o desarrollar.

Finalmente -bajo la letra **O**- que significa **Ofrezco ayuda**; se indican aquellas características positivas que el joven estima tener consolidadas y sobre las cuales se siente preparado para ayudar a otros.

Llenado de la tarjeta personal

A continuación, reunidos por equipos, los jóvenes intercambiarán brevemente opiniones sobre las características personales de cada uno de sus miembros, después de lo cual procederán a llenar sus tarjetas. La primera característica de cada columna será dada para cada joven por sus compañeros de equipo; y luego cada uno continuará llenando la tarjeta en forma individual hasta completar las 2 líneas siguientes, sin repetir ninguna característica. Esta etapa necesita un tiempo prudente para que la tarjeta sea completada en la forma más apropiada. Las características deben ser escogidas solamente de entre las establecidas en el listado.

¡A jugar!

Terminados todos los preparativos y con las tarjetas completas, se reúne nuevamente la Unidad para comenzar el juego del **BINYO**.

El dirigente encargado explica que todas las características mencionadas han sido anotadas en los papeles y depositadas dentro de la bolsa para sacarlas una por una. Cada papel será leído en voz alta, mientras otro dirigente actuará como secretario para anotar las características «cantadas» en cada juego. Como es habitual en el juego de la lotería, los jugadores pondrán una ficha en el espacio correspondiente de su tarjeta cada vez que la característica leída coincida con una de las que tienen anotadas en cualquiera de sus líneas o columnas.

Cuando algún participante complete su tarjeta, debe decir en voz alta ¡**BINYO!**!, para detener el juego y permitir que los dirigentes revisen si efectivamente las características marcadas en el cartón han sido leídas. Si es así, los dirigentes proclaman al "ganador".

El ganador explicará brevemente el contenido de su tarjeta y un miembro del equipo al que pertenece podrá dar a conocer las razones por las cuales le fueron asignadas grupalmente las características de la primera línea. Finalizado este juego se devuelven todos los trozos de papel a la bolsa para comenzar una nueva vuelta, en la que todas las tarjetas continuarán participando.

El juego del **BINYO** finaliza después de algunas "vueltas", tantas como los dirigentes estimen conveniente considerando el interés y motivación de los jóvenes.

Reflexión final y posterior

Terminado el **BINYO**, los participantes se reúnen nuevamente en equipos. Aquellos que no ganaron ningún juego leerán las características anotadas en cada columna y comentarán brevemente las razones de su elección. A partir de ese diálogo, será posible establecer relaciones entre las columnas **B** y **O** de cada miembro del equipo (**Busco Ayuda** y **Ofrezco Ayuda**), con el fin de que los jóvenes definan tanto compromisos de superación de sus dificultades como de ayuda a sus compañeros.

Algún tiempo después, jóvenes y dirigentes podrán conversar nuevamente acerca de la actividad para revisar el avance de cada miembro de la Unidad en su superación personal y el papel que en ella han cumplido sus compañeros de equipo.

RECOMENDACIONES PARA EL MEJOR DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD

- *La tormenta de ideas para la confección del listado debe ser dinámica. De ello dependen la motivación y continuidad de las etapas siguientes.*
- *Es necesario que todos entiendan claramente el sentido asignado a cada columna.*
- *Durante algunos momentos que corresponden al juego contenido en esta actividad, es probable que los participantes hagan comentarios y bromas a sus compañeros. Los dirigentes estarán atentos a que el tono de las bromas no sea desmedido.*
- *La cantidad de veces que se repita el sorteo del Bingo dependerá del entusiasmo de los participantes y del tiempo disponible, pero en cualquier caso es conveniente jugar más de una vez para dar la oportunidad de que varios jóvenes de distintos equipos expliquen su tarjeta delante de todos. (Ese es por lo demás el objetivo del juego: elegir indirectamente a un joven que analizará su tarjeta delante de todos, por lo que no se trata propiamente de "ganar").*
- *Es posible entregar a los ganadores algunos premios como una publicación scout o un libro interesante.*
- *Dadas las características de la actividad, en ningún caso correspondería asignar puntajes o promover la competencia entre equipos.*
- *Los dirigentes pueden pedir a los jóvenes que les entreguen sus tarjetas de BINYO una vez terminada la actividad, lo que entregará una valiosa herramienta para conocer la autoevaluación de los jóvenes.*
- *Si los dirigentes conservan las tarjetas, como se sugiere en el punto anterior, podrán establecer conversaciones con cada joven acerca de su contenido. Este tipo de diálogo puede ser repetido algunos meses después para evaluar los posibles cambios experimentados en el período.*
- *Es posible repetir la actividad unos meses más tarde, para lo cual será muy útil conservar las tarjetas de este primer juego y así comparar las características anotadas en una y otra oportunidad. Eso permitirá medir avances, retrocesos o cambios de opinión en cada joven, como también conocer los cambios en la percepción que los demás tienen de sus compañeros.*



COMO EVALUAR ESTA ACTIVIDAD

*La evaluación de esta breve pero rica actividad se centrará sobre todo en las conductas apreciables en los jóvenes **por medio de la observación, durante su desarrollo**.*

En este sentido, los dirigentes podrán verificar:

- * *Interés manifestado por los jóvenes en la actividad.*
- * *Tipo de características aportadas por cada joven para el listado durante "la tormenta de ideas". La inclinación hacia aspectos positivos o negativos puede resultar altamente reveladora de aspectos individuales.*
- * *Capacidad de apreciar y criticar constructivamente a los demás en la elección de las características asignadas para la primera línea.*
- * *Aceptación de las opiniones y críticas de los demás.*
- * *Conocimiento, valoración de sí mismo y autocrítica demostradas al llenar la tarjeta personal.*
- * *Expresión fluida, coherente y sin inhibiciones para argumentar en público acerca de las características propias.*
- * *Nivel de los propósitos que cada joven se ha fijado para sí mismo.*
- * *Seriedad asumida en la adquisición de compromisos de ayuda a los compañeros de equipo.*

***Al concluir la actividad**, una conversación suelta y espontánea contribuirá a conocer la opinión de los jóvenes acerca de la actividad y de su participación en ella. De este modo, los dirigentes podrán ampliar sus criterios de evaluación para discutir posteriormente acerca de los logros obtenidos por cada joven y por la Unidad en general.*

