

ACTIVIDADES: 24. LA MÁQUINA DE LA PARTICIPACIÓN

TIPOLOGÍA.

Abordaje de la temática.

EDAD. Desde los 10 años en adelante.

BREVE DESCRIPCIÓN.

Con esta actividad planteamos abordar y vivenciar el propio concepto de participación de manera lúdica.

OBJETIVOS.

Explorar individual y colectivamente qué es la participación.

Detectar las concepciones previas que puede tener el grupo sobre el tema

Crear un clima distendido que facilite la participación.

Generar una reflexión en torno a la participación en el aula/centro analizando cómo se organizan y cómo les gustaría organizarse.

DESARROLLO PASO A PASO.

Esta actividad consta de una primera parte de 3 fases y una segunda parte de reflexión puesta en común y debate:

1ª fase

En primer lugar le distribuiremos la siguiente ficha de recogida de datos a cada integrante del grupo.

MÁQUINA



En esta columna anota cual ha sido tu mecanismo y cuantas personas lo han montado.

PARTICIPACIÓN



En esta columna indica si has podido aportar ideas, modificar otras, si formabas parte del mecanismo, etc, si has podido tomar parte en las diferentes decisiones

DIVERSIÓN



En esta columna anota si te has divertido o no, por qué, etc

TIEMPO



En esta columna deberás apuntar el tiempo que os ha llevado hacer cada máquina.

Se les propondrá que construyan una máquina o mecanismo (no tiene porqué ser real) por parejas, sólo pueden utilizar sus cuerpos, después deberán representarlas frente al grupo pero no pueden hablar solo emitir sonidos, el grupo deberá acertar que es. Es importante que apunten cuanto tardan en crear la máquina (en el casillero correspondiente) pero dejando claro que no se trata de una competición a ver quién termina antes.

Se les propondrá que construyan una máquina o mecanismo (no tiene porqué ser real) por parejas, sólo pueden utilizar sus cuerpos, después deberán representarlas frente al grupo pero no pueden hablar solo emitir sonidos, el grupo deberá acertar que es. Es importante que apunten cuanto tardan en crear la máquina (en el casillero correspondiente) pero dejando claro que no se trata de una competición a ver quién termina antes. 2ª fase

Por grupos de cuatro o cinco deberán construir otra máquina. Deberán proceder como en la fase anterior. También deberán anotar el tiempo que han tardado en crearla.

2ª fase

Por grupos de cuatro o cinco deberán construir otra máquina. Deberán proceder como en la fase anterior. También deberán anotar el tiempo que han tardado en crearla.

3ª fase

Todo el grupo deberá construir una máquina. A continuación la representarán. También deberán anotar el tiempo.

Una vez han completado las fichas con un breve periodo de reflexión individual, comenzamos la puesta en común y el debate partiendo de las siguientes cuestiones:

Cómo se han sentido en cada una de las máquinas ¿por qué?

Qué máquinas creen que se han configurado antes ¿por qué?

Cuando ha sido más sencillo.

Qué maquina ha sido más completa

Porqué creéis que ha pasado esto

Y todas aquellas cuestiones que consideréis relevantes para ir introduciendo el concepto de participación.

TEMPORALIZACIÓN.

1 sesión de 55 minutos

MATERIALES.

Ninguno.

A TENER EN CUENTA.

Es importante hacer notar las diferencias entre las máquinas de menos componentes y las de más. Es fundamental permitir que el grupo se exprese sin demasiada intervención por nuestra parte. Al finalizar podemos provocar alguna reflexión que no se haya tenido en cuenta y lo más importante hacer notar la relación entre lo que han vivido y los procesos de participación.

Te recomendamos que consultes el “Mapa Estelar”: [*11. Recomendaciones para la gestión de debates.*](#)

PARA EVALUAR.

Conviene prestar atención a los procesos de creación de los mecanismos, cómo se están comunicando, si todas pueden opinar, etc. En la puesta en común y en el debate podemos evaluar tanto los procederes (si respetan los turnos de palabras, opiniones diferentes, etc), como en las ideas expresadas y los argumentos utilizados...