



Caja de Herramientas para Agentes de Cambio

Juegos reflexivos para hacer progresar a las escuelas hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible



Kit de herramientas de conversaciones complejas (Equidad y diversidad)

Esta actividad lúdica te ayuda a facilitar conversaciones difíciles sobre equidad y diversidad. En esta se utilizan tarjetas con sugerencias para dirigir las discusiones, de esta manera se da espacio a todos y todas para hablar, pero sin obligar a las personas si se sienten incómodas. Este juego es flexible: podría usarse como una actividad planificada o ad hoc para abordar conversaciones difíciles a medida que surjan.

Esta actividad lúdica encaja en los Pasos 1 y 2 del modelo de cambio de ACT: acordar objetivos y resultados.



¿Quién?

Alumnos (recomendado P5 a adulto) y/o personal



¿Dónde?

Cualquier entorno educativo o social.



¿Cuándo?

Como una actividad programada, o ad-hoc cuando surjan los problemas



¿Qué?

Baraja de carta

Necesitará

Para cada grupo de 3-8 personas:

- baraja de cartas con sugerencias de temas sobre equidad y diversidad. (disponible al final de este documento),
- dado
- Temporizador de 3 minutos (opcional).

Cómo jugar

Estructuración

Este juego es para 3 a 8 personas por grupo.

Primero explique el motivo de la actividad, luego cada persona tomará una tarjeta por turno, leerá el mensaje, tirará un dado y luego responderá al mensaje: dependiendo de la tirada del dado, "dirá" algo, "preguntará" algo o "Comentará" como grupo (o "Aprobar"). Cuando se acaba el tiempo, el grupo vota qué tan constructiva fue la conversación y es el turno de la siguiente persona.

Ejemplo: *"Cuando sea tu turno, toma una tarjeta y léela en voz alta. Tira el dado para ver si "dirás" algo, "preguntarás" algo o "comentarás" como grupo. Inicie el cronómetro y responda a la tarjeta, luego permita que los demás también digan algo.*

Trate de ver cómo se sienten otras personas durante el juego: si alguien está callado, intente ayudarlo a unirse. Si alguien está molesto, decida si es mejor hablar con él o pasar el juego a otro tema. Al final de la actividad, discutiremos algunos de estos temas todos juntos".

Normas

1. Baraja el mazo de cartas y colócalo en el centro de la mesa junto al cronómetro.
2. Elige un jugador para que vaya primero. Este jugador da la vuelta a la carta superior y lee el aviso. Si se sienten incómodos, pueden volver a sacar otra carta o pasar. Asegúrese de que las opciones "decir paso", "elegiré otra" o "paso el turno" se enfatizan como una validas y no como un fracaso.
3. El jugador tira un dado para seleccionar cómo responderá al tema sugerido:
 - 1 o 2: "Di" (contar una historia, compartir una experiencia...)
 - 3 o 4: "Preguntar" (hacer una pregunta e invitar respuestas del grupo)
 - 5 o 6: "comentar" (comentar su opinión o posición)
4. Inicie el temporizador (opcional, se sugieren 5 minutos) y responda a la indicación
 - Después de hablar, trate de asegurarse de que todos los demás en el grupo puedan opinar. Sin embargo, si el tiempo se agota antes de que haya terminado, finalice la discusión y pase a la siguiente tarjeta.
 - Si en algún momento alguien siente que se ha dicho algo no constructivo o dañino, lo señala levantando la mano. Pausa el temporizador. La persona que estaba hablando puede preguntar "¿Qué no estoy viendo?" La discusión se detiene y el grupo debe trabajar en conjunto para encontrar una expresión más apropiada. Una vez que lo hagan, continúa el juego (reinicia el cronómetro).
5. Cuando se acabe el tiempo o termine la discusión, vota en grupo si crees que la conversación en general fue "constructiva y positivo conversar sobre esto" o "debemos seguir conversando sobre esto", y coloca la carta en una de las dos pilas de descarte correspondientes.

6. Pase al siguiente jugador.
7. Cuando termine el juego, pregunte a cada grupo qué temas fueron más difíciles de tratar y por qué.

Actividad repetida cada sesión

Los jugadores tienen repetidas oportunidades de intentar tener conversaciones complejas de una manera empática y constructiva. El cronómetro garantiza que las discusiones no sean demasiado largas ni se atasquen, y ofrece múltiples "nuevos comienzos".

Las sesiones repetidas construyen la actividad.

Si planea usar el juego varias veces, sería bueno registrar las respuestas a las tarjetas para que los jugadores puedan ver cómo se desarrolla su comprensión con el tiempo. Si es apropiado para la edad, una forma de hacerlo sería pedirle a alguien (por ejemplo, la persona a la izquierda de la persona a la que le toca) que escriba un resumen en una nota adhesiva y pegue la nota adhesiva en la tarjeta. Luego, estos pueden recopilarse y compararse, y sacarse a la luz después de sesiones posteriores.

Extensión y expansión

Se pueden agregar cartas adicionales para adaptarse a contextos específicos, o se les puede pedir a los jugadores que sugieran sus propias cartas.

Terminando la actividad

Deje tiempo después del juego para procesar lo que sucedió como un grupo completo y cualquier sentimiento negativo o desafiante que haya surgido. Podría haber una oportunidad para que los jugadores piensen qué discusiones salieron bien y cuáles no, y por qué. Las respuestas a las tarjetas también se pueden comparar entre grupos, en particular aquellos en los que el grupo sintió que la conversación fue "poco constructiva".

Adaptaciones del juego

La actividad también podría aplicarse a áreas más allá de la equidad y la diversidad de la misma manera. Los ejemplos de adaptaciones podrían incluir:

- Debates sobre los sentimientos de los alumnos en torno al cambio climático. TEMA DEL MODELO DE CAMBIO ACT: *Capturar y representar diversas perspectivas de lo que debe cambiar y cómo.*
- Debates sobre los desafíos de la enseñanza de la sustentabilidad para los docentes. TEMA DEL MODELO DE CAMBIO ACT: *Actuar como agentes de cambio dentro de los límites de la pesada carga de trabajo existente*

Comprender mejor el "Kit de herramientas de conversaciones engañosas"

Propósito del juego

El propósito general de este juego es facilitar conversaciones complejas sobre cuestiones de equidad y diversidad entre colegas y estudiantes para que no parezcan conflictivas o desafiantes. Se ajusta a los Pasos 1 y 2 del modelo de cambio de ACT: Objetivos y resultados. El juego está destinado específicamente a ayudar al personal y a los estudiantes a sentirse capaces de movilizar y facilitar conversaciones complejas sobre cuestiones de equidad y diversidad. Esto podría ser en el contexto de un uso planificado en un salón de

clases o como una herramienta para usar ad hoc cuando surgen situaciones de confrontación, en entornos sociales o de enseñanza.

cambio deseado

El principal cambio deseado es “superar la reticencia a participar en conversaciones que desafían los temas de igualdad y diversidad”, que se incluye en varias de las áreas prioritarias de ACT, pero es particularmente relevante para *Captar y representar diversas perspectivas sobre lo que debe cambiar y cómo*.

Diseño instruccional

El diseño instruccional se centró principalmente en crear espacios para que los participantes compartieran sus creencias y experiencias, donde todas las voces tienen la oportunidad de ser escuchadas, pero nadie está obligado a hablar. La forma adoptada implica una baraja de cartas con indicaciones en las cartas. Cada jugador roba una carta y tiene la oportunidad de "decir", "preguntar" o "comentar" el mensaje de la carta (o elegir no hablar si lo desean). La duración del juego puede limitarse a un número de cartas o un límite de tiempo según el contexto.

Resultados de aprendizaje previstos

1. Los participantes tienen una mayor comprensión de los problemas de igualdad y diversidad.
2. Las creencias, reacciones y suposiciones de los participantes se descubren y se cuestionan respetuosamente.
3. El personal se siente más cómodo tomando la iniciativa en las conversaciones sobre igualdad y diversidad.
4. El personal es más consciente de sus propias creencias y sus valores profesionales se desarrollan más

Comportamiento de aprendizaje deseado

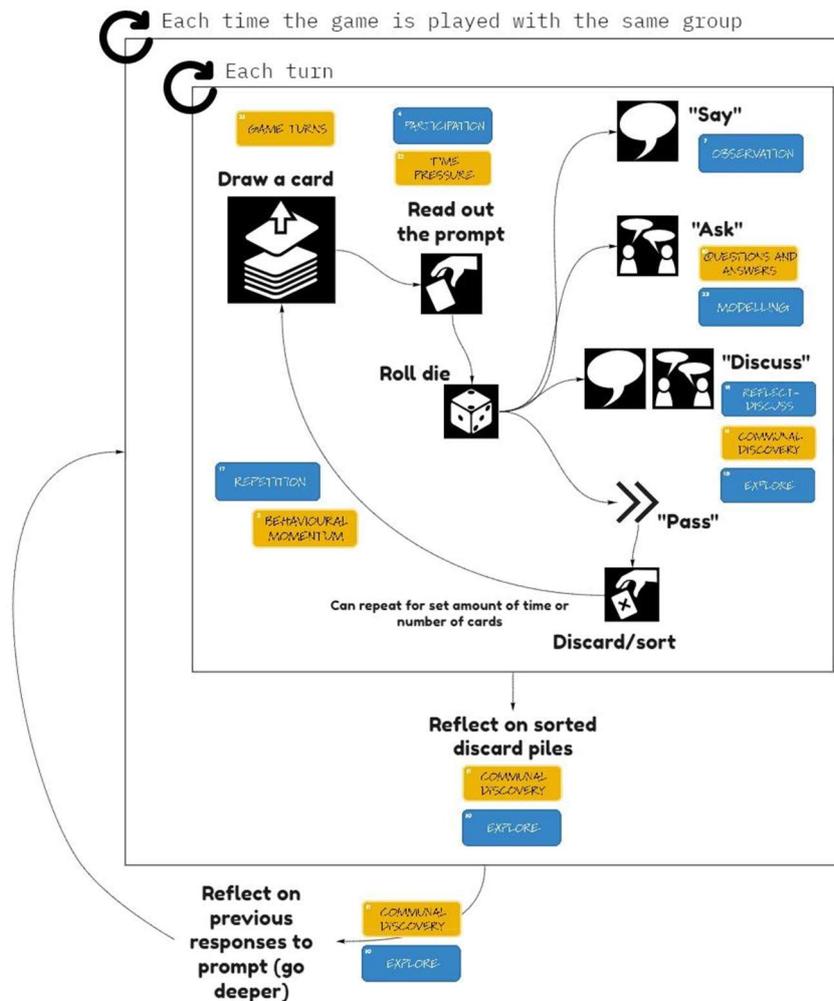
1. Participar en conversaciones saludables y constructivas en torno a la igualdad y la diversidad.

Las mecánicas de aprendizaje específicas se capturan en el siguiente diagrama de bucle de juego.

Ciclo del juego

El siguiente diagrama muestra el ciclo de juego para esta actividad (incluida la referencia a actividades relevantes fuera del juego). Las mecánicas de aprendizaje específicas se muestran en azul y las mecánicas de juego específicas se muestran en amarillo.¹

¹ Para obtener más información sobre el marco de diseño de juegos que se utiliza aquí, consulte Arnab et al (2015) Aprendizaje de mapeo y mecánica de juegos para el análisis de juegos serios. Revista británica de tecnología educativa, 46, 391–411.



El ciclo gira en torno a las respuestas individuales y grupales sobre equidad y diversidad. Los jugadores tienen la oportunidad de dirigir la conversación de la manera en que se sientan más cómodos; de esta manera, el juego modela repetidamente conversaciones constructivas para ayudar a desplazar suposiciones previas o experiencias negativas. El elemento aleatorio garantiza que se considere una variedad de respuestas y permite a los jugadores centrar su esfuerzo cognitivo en el mensaje en lugar de elegir las respuestas. Si el mismo grupo juega repetidamente el juego, podrán ver que su comprensión se profundiza a medida que reaccionan de manera diferente a las mismas indicaciones, tal vez eligiendo "Discutir constructivamente" con más frecuencia a medida que se sientan más cómodos.

Créditos

Este juego fue codiseñado y desarrollado por Dianne Cantali, Joanne Craven y Daisy Abbott como parte del proyecto Agents of Change Toolkit financiado por el Instituto Insight de las Universidades Escocesas. Explore todo el conjunto de herramientas en <https://teacher-act.net/>

