



Evaluar

El TALLER de la TRANSFORMACIÓN SOCIAL

El match del conocimiento

El match de conocimientos es un ejercicio que permite a los participantes confrontar su dominio de un módulo, en equipo, con los demás.

Cómo utilizarlo

Para llevar a cabo esta actividad, se requiere un mínimo de 6 participantes. Es importante que los alumnos hayan asistido al menos a un día de formación previa.

Este método puede utilizarse en cualquier formación y en cualquier momento. Es relevante antes de los periodos de evaluación final, ya que obliga a los participantes a repasar todo lo visto para responder a las preguntas de sus compañeros.

El formador desempeñará el papel de árbitro, pero también puede pedir a un participante que desempeñe este papel si lo ha preparado previamente.



El proceso (los pasos, la secuencia y el papel de cada uno)

1. Dos grupos se hacen preguntas mutuamente
2. Cada pregunta puede valer 2 puntos
3. Cuando se hace una pregunta, el grupo que debe responder tiene 30 segundos para pensar

Regla: la misma persona del grupo sólo puede responder una vez, todos los documentos deben ser preguntados, el facilitador es el árbitro.

	Paso 01	Paso 02	Paso 03
Objetivo	Formación de grupos y formulación de preguntas	Match	Informe
Tiempo de preparación o juego	30-45 min	30 min	10 min
Papel de cada uno	<p>El facilitador forma grupos equitativos de personas.</p> <p>Los grupos se aíslan entre sí.</p>	<p>Los grupos formados se reúnen claramente y se sientan en círculo.</p> <p>El facilitador actúa como árbitro y es quien planifica los juegos, qué grupo juega contra qué otro grupo.</p> <p>Dentro de cada grupo, un participante formula la pregunta al otro grupo.</p> <p>El grupo contrario tiene 5 minutos para preparar colectivamente su respuesta.</p>	<p>El formador escribe en la pizarra los resultados de las diferentes rondas. Le recuerda que el objetivo es aprender colectivamente. Puede aconsejar a los diferentes grupos sobre las preguntas que han preparado (orientar mejor, saber reconocer lo que es importante, etc.).</p> <p>los diferentes grupos sobre las preguntas que han preparado (orientar mejor, saber reconocer lo que es importante...).</p>
Instrucción o punto de vigilancia	<p>Formular preguntas/respuestas en grupo sobre lo que se ha visto en conjunto. Un mínimo de 5 preguntas/respuestas. Lo más importante es no hacer preguntas capciosas sino las más importantes según ellos</p>	<p>Las normas de arbitraje son las siguientes:</p> <p>El grupo A que hace la pregunta se anota un punto si el grupo B que tiene que responder no encuentra la respuesta; si el grupo B encuentra la respuesta, se lleva el punto. Si el grupo B da una respuesta con la que el grupo A no está de acuerdo, el árbitro decide.</p> <p>Durante el juego, ninguno de los participantes debe tener ningún papel fuera de su lista de preguntas y</p>	

		respuestas.	
Herramientas/medios necesarios	Ninguna herramienta en particular	Sillas (o colchonetas) para que los participantes se sienten en círculo en grupos	Ninguna herramienta en particular

Objetivos :

El match del conocimiento tiene varios intereses:

- Fomentar una apropiación/asimilación directa de los conocimientos por parte de los participantes, ya que son ellos los que formulan las preguntas y escriben las respuestas que consideran importantes en el módulo en cuestión.
- Fomentar una dinámica de aprendizaje colectivo: es en los grupos donde los participantes preparan las preguntas y es en el grupo donde las responden.
- Estimular el aprendizaje colectivo.

URL del artículo:

<http://atelier.fdh.org/es/actuar/nuestras-herramientas/evaluar/article/el-match-del->

Autor : MPP

